10

LE SEGRETE DI TORGAR



lupo solitario

JOE DEVER



librogame®

A Glen e Mads

Seconda ristampa, aprile 1991

ISBN 88-7068-204-8
Titolo originale: «Lone Wolf - The Dungeons of Torgar».
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra, 1987.

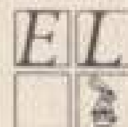
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

LE SEGRETE DI TORGAR

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Alessandra Dugan





Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214


GHATA
TERRITORI CIRCOSTANTI
EMBLEMA DI GNAAG DI MOZGOAR
STENDARDO di GHATAN
NAOGIZAGA
MOZGOAR
NYVOZ
Helkona
Kokozritzaga
Nodogkoga
GHATAN
TANOZ
CRAGMANTLE
Monti Nadulritzaga
TORGAR
R. Torg
Zuttezna
SKAROR
PALUDE INFERNALE
Foresta Akamazim
Monti Tegsarn
Arsi
ERU
VESSILLO NAZIONALE DI ERU
STENDARDO DI GUERRA DI HAMMERLAND
MONTAGNE
CONIFERE
COLLINE
FORESTA PIETRIFICATA
BRUGHIERA
VULCANI
PALUDE
0 80 160 240
SCALA IN CHILOMETRI

REGISTRO DI GUERRA

ARTI RAMASTAN — NOTE

1
2
3
4 Quarta Arte a scelta se hai portato a termine un'avventura Ramastan
5 Quinta Arte a scelta se hai portato a termine due avventure Ramastan
6 Sesta Arte a scelta se hai portato a termine tre avventure Ramastan
7 Settima Arte a scelta se hai portato a termine quattro avventure Ramastan

CERCHI DI SAPIENZA — PUNTI PREMIO

CERCHIO	COMB.	RES.	CERCHIO	COMB.	RES.
DEL FUOCO	+1	+2	DEL SOLE	+1	+3
DELLA LUCE	0	+3	DELLO SPIRITO	+3	+3

ZAINO (massimo 8 oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	– 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	BORSA (massimo 50 Corone)
6	
7	
8	

COMB. = COMBATTIVITÀ — RES = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	Non si può superare il punteggio iniziale — 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO RAMASTAN



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte della Guerra in una di queste armi + 3 punti Comb. Se combatti senza armi – 4 punti Comb.

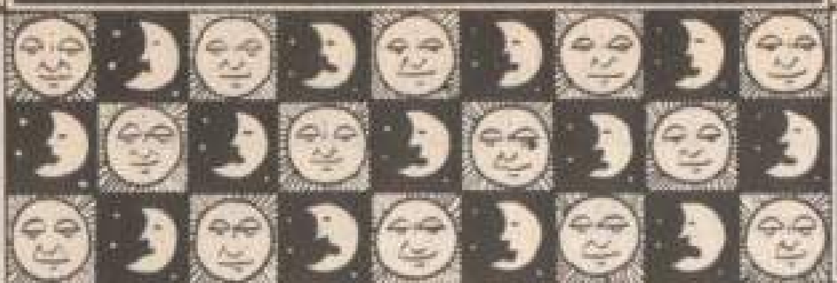
ARTE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA & FRECCE

Faretra	Numero delle frecce
SI/NO	







uesto diploma attesta che

è un Maestro delle Arti Ramastan



INDIETRO NEL TEMPO . . .

Tu sei Lupo Solitario, l'ultimo dei cavalieri Ramas di Sommerlund, unico superstite di un massacro che ha annientato i tuoi compagni mentre combattevano contro i vostri nemici di sempre: i Signori delle Tenebre di Helgedad.

Molti secoli sono passati da quando Aquila del Sole, il primo dei Grandi Maestri, fondò l'ordine Ramas. Con l'aiuto dei Maghi di Dessi, egli riuscì a portare a termine una pericolosa ricerca e a trovare sette potenti cristalli conosciuti come le Pietre della Sapienza di Nyxator. La saggezza e la potenza che le pietre hanno trasmesso ad Aquila del Sole sono state da lui trascritte in un grosso tomo, chiamato *Libro del Ramastan*. Tu hai ritrovato questo tesoro che era andato perduto, e hai giurato solennemente che avresti riportato l'ordine Ramas all'antico splendore assicurando così al tuo paese serenità e benessere per gli anni a venire. Ma sebbene tu abbia studiato con estrema diligenza, sei stato in grado di imparare solo tre delle dieci Arti Ramastan. Per tener fede al giuramento dato, devi portare a termine la stessa ricerca che Aquila del Sole intraprese più di mille anni or sono, e trovare le Pietre della Sapienza di Nyxator. Solo così acquisirai anche tu il potere e la saggezza Ramastan custoditi in quei cristalli.

La ricerca ti ha già fatto allontanare dal tuo paese: seguendo i passi del Primo Grande Maestro Ramas sei giunto a Dessi e hai cercato

l'aiuto dei Maghi Anziani, gli stessi che aiutarono Aquila del Sole moltissimo tempo fa. Lì sei venuto a sapere che i Maghi stavano aspettando da secoli il tuo arrivo. Infatti un'antica leggenda del luogo racconta della nascita e della conquista del potere da parte di due *koura-tas-kai*, "figli del sole". Uno di loro fu chiamato Ikar, che significa "aquila"; l'altro fu chiamato Skarn, che significa "lupo". Oltre a ciò una profezia aveva annunciato l'arrivo dalle terre del nord dei due *koura-tas-kai*, i quali avrebbero chiesto l'aiuto dei Maghi Anziani per portare a termine un'importante ricerca. Anche se molti secoli dovevano intercorrere tra i due *koura-tas-kai*, essi avrebbero diviso lo stesso spirito, lo stesso proposito e lo stesso destino: trionfare contro i campioni delle tenebre in un'età di gravi pericoli. I Maghi Anziani sanno che tu sei Skarn, e tenendo fede al voto fatto hanno promesso di aiutarti a portare a termine la tua ricerca.

Ad Elzian, la capitale del regno di Dessi, ti hanno narrato l'antica storia del Magnamund; così ti è stata impartita una lezione di saggezza che avresti potuto imparare dai Maestri Ramas se fossero sopravvissuti, come te, all'attacco mortale che i Signori delle Tenebre hanno sferrato al monastero Ramas dodici anni or sono. Eri ansioso di imparare tutto ciò che il tuo tutore, Lord Rimoah, poteva insegnarti in preparazione alla prossima tappa della tua ricerca, ma delle cattive notizie hanno interrotto bruscamente il tuo addestramento. Ad Helgedad, la capitale del regno dei Signori delle Tenebre, dopo la sconfitta di Haakon era scoppiata una guerra civile; e dopo cinque anni la lotta per il trono di Helgedad è stata vinta da un Signore delle Tenebre di nome Gnaag. Agli altri Signori delle Tenebre, ora uniti sotto questo nuovo capo, è stato ordinato di raccogliere delle armate per prepararsi alla conquista del Magnamund. Ben presto le legioni dei Giak sono cresciute a dismisura, dando la possibilità a Gnaag di attaccare di sorpresa le terre libere. Alcuni paesi, dopo una breve quanto inutile resistenza, sono stati completamente invasi dalle armate dei Signori delle Tenebre; altri si sono arresi senza neppure combattere, di fronte ad un nemico così determinato. Purtroppo c'è stato anche chi ha deciso di tradire gli amici e gli alleati e di unirsi alla causa di Gnaag. Uno di questi paesi è la Vassagonia, un potente reame a nord di Dessi. Le sue armate hanno invaso gli stati limitrofi di Casiorn e Clotundia, poi hanno attraversato la repubblica di Anari, ad ovest, per unirsi all'orda di Gnaag che sta sconvolgendo le zone centrali del Magnamund. I Maghi Anziani ti hanno convinto a cominciare subito la ricerca della quarta Pietra della Sapienza: le armate nemiche stavano convergendo su Tahou, e proprio sotto quell'antica città si celava l'oggetto della tua ricerca. Con l'aiuto di Banedon, tuo vecchio amico e capo della Confraternita dei Maghi, sei partito in gran fretta alla volta di Tahou dove sei giunto poche ore prima dei nemici. Dopo aver trovato la Pietra della Sapienza sei tornato in superficie e hai trovato la città trasformata in un infernale campo di battaglia. Il Signore delle Tenebre

Gnaag e il Sultano Kimah, governatore di Vassagonia, avevano saputo della tua presenza a Tahou ed erano determinati ad annientarti. Per molti giorni le loro macchine da guerra hanno lanciato fuoco e pietre contro le mura di Tahou, devastandole. Poi un attacco massiccio è stato scatenato contro la Porta Occidentale, e le armate nemiche sono riuscite ad entrare in città. Il diabolico Sultano, che possedeva un'arma dai temibili poteri, ti ha trovato e ti ha sfidato a combattere un duello mortale. La lotta è stata durissima, ma ne sei uscito vittorioso e hai guidato le armate di Anari al contrattacco, liberando la città dai pericolosi nemici. Gli alleati di Anari sono giunti poi a rompere l'assedio, e nella battaglia che è seguita le armate di Gnaag sono state annientate.

La tua vittoria sul Sultano Kimah ha decisamente modificato l'andamento della guerra, e ha dato il via alla liberazione delle terre che i nemici avevano invaso con la forza. Tuttavia il dolce sapore della vittoria è ben presto svanito, quando sei venuto a sapere che il Signore delle Tenebre Gnaag si è impossessato delle tre rimanenti Pietre della Sapienza di Nyxator. Lord Rimoah ed altri membri del Consiglio Superiore dei Maghi Anziani ti hanno raggiunto a Tahou, per aiutarti a preparare un piano d'azione. Hanno ricevuto un messaggio dal Principe Graygor, governatore di Eru, in cui si diceva che una delle sue pattuglie aveva trovato un uomo nei pressi della Palude Infernale. Si trattava di un soldato della Talestria scappato dalla terribile città fortificata di Torgar, dove era stato imprigionato dopo essere stato catturato in battaglia. Il poveretto ha sofferto le pene dell'inferno nelle mani dei soldati Drakkar - diabolici umani al servizio dei Signori delle Tenebre - e quando è stato trovato era così malconcio da essere appena riconoscibile. Prima di morire l'uomo ha parlato di tre gemme radianti di luce dorata, portate a Torgar dalla città di Mozgoar.

"Ora siamo sicuri che ha visto l'arrivo delle Pietre della Sapienza rubate" dice Rimoah, al cospetto del Consiglio Superiore. "Esse emanano una luce benefica così potente che Gnaag non poteva tenerle nelle terre dei Signori delle Tenebre, e ha dovuto portarle a Torgar. Là i suoi stregoni - i Nadziranim - stanno cercando il modo di distruggerle. Negli ultimi tempi i malefici poteri dei Nadziranim sono aumentati, e temiamo che essi possano ottenere il risultato che Gnaag ha loro ordinato. Dobbiamo perciò agire velocemente e nella massima segretezza, se vogliamo salvare le Pietre della Sapienza e portare a termine l'impresa Ramastan".

I Maghi Anziani hanno già fatto i primi preparativi per il tuo viaggio segreto verso Eru, dove il Principe Graygor ti aiuterà a raggiungere la tetra città di Torgar. Il solo pensiero di dover entrare nella terribile fortezza dei Drakkar ti riempie di orrore, ma l'impegno di annientare i Signori delle Tenebre e di riportare la stirpe Ramas all'antico splendore rafforzano la tua determinazione e ti aiutano a reprimere i tuoi timori.

Alla vigilia della partenza per Eru i Maghi Anziani convocano un'assemblea straordinaria del Consiglio Superiore, per pregare per il successo della tua missione. Per alcune ore restano inginocchiati in devoto silenzio, poi si alzano e intonano la benedizione che già in passato ha sostenuto le tue imprese: "Possano gli dei Ishir e Ramas proteggerti nel tuo viaggio verso le tenebre, Kor-Skarn!"

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua missione devi tenere sempre aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante il tuo apprendistato come Ramas hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la missione devi controllare il tuo livello di preparazione. Per far questo vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza.

Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e di Resistenza. Conservi inoltre le Armi e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine del tuo ultimo viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra, ricordando che puoi avere al massimo 2 Armi, e 8 oggetti nello Zaino.
Puoi aggiungere di tua scelta un'Arte Ramastan in più sul nuovo Registro di Guerra per ogni avventura di Lupo Solitario (libri 6-12) che hai portato a termine con successo.



LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento come cavaliere Ramas, e nel corso dell'avventura che ti ha portato al ritrovamento del *Libro del Ramastan*, ti sei perfezionato in tutte le dieci tecniche di combattimento che vanno sotto il nome di Arti Ramas.

Ora, dopo aver studiato il *Libro del Ramastan*, hai raggiunto il grado di Maestro Superiore, cioè hai imparato tre delle Arti Ramastan elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome dovrai impiegarle tutte nel corso del tuo pericoloso viaggio, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste tecniche al momento giusto può salvarti la vita.

Le discipline Ramastan sono divise in quattro gruppi, chiamati "Cerchi di Sapienza", ognuno dei quali è governato da una speciale scuola di addestramento. Perfezionando tutte le Arti Ramastan di un particolare Cerchio di Sapienza, puoi aumentare i tuoi punti di Combattività e Resistenza. (Per maggiori dettagli, vedi più avanti la sezione *Cerchi di Sapienza del Ramastan*.)

Quando hai scelto le tue tre Arti, scrivile nella tabella "Arti Ramastan" del Registro di Guerra.

Arte della Guerra
Con quest'Arte il Maestro Ramas impara ad usare alla perfezione vari tipi di Armi. Se ti capiterà di combattere con un'Arma di cui hai imparato tutti i segreti, potrai aggiungere 3 punti alla tua Combattività. Il grado di Maestro Superiore, con il quale inizi le avventure Ramastan, significa che ti sei perfezionato nell'uso di tre delle Armi elencate qui sotto:



LANCIA



PUGNALE



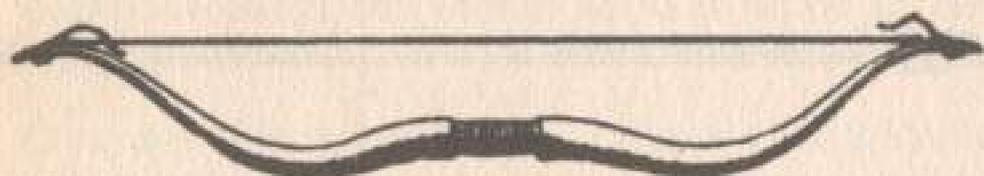
MAZZA



DAGA



MARTELLO



ARCO



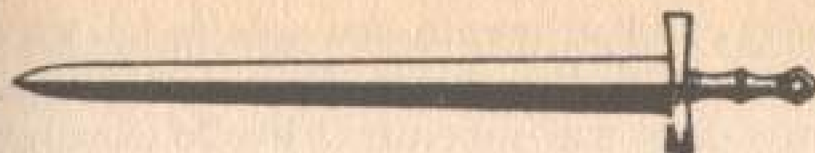
ASTA



SPADONE



ASCIA



SPADA

Il fatto che ti sia perfezionato nell'uso di tre Armi non significa che tu le possegga fin dall'inizio della tua avventura. Avrai comunque la possibilità di procurartene durante il viaggio, o le troverai per caso. Per ogni avventura Ramastan che hai portato a termine puoi aggiungere un'Arma alla tua lista.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Arte della Guerra + 3 punti di Combattività* e segna le Armi che hai scelto nella tabella "Arte della Guerra" sul Registro di Guerra. Non puoi portare con te più di due Armi.

Controllo Animale
Quest'Arte Ramastan rende il Maestro Ramas capace di comunicare con molti animali e di capire le loro intenzioni. Inoltre, dà la possibilità di avvantaggiarsi quando si combatte in sella.

Se scegli quest'Arte, scrivi sul Registro di Guerra: *Controllo Animale.*

Medicina
Chi possiede quest'Arte può recuperare i punti di Resistenza persi in combattimento: potrai aggiungere 1 punto di Resistenza ogni volta che superi una tappa del viaggio senza essere impe-

gnato in combattimento, ma solo se hai già perso dei punti di Resistenza. Ricordati comunque che non puoi mai superare il livello di partenza. Oltre a ciò quest'Arte rende un Maestro Ramas capace di curare malattie, cecità e ferite sia agli altri che a se stesso. Usando la conoscenza che gli viene da quest'Arte, il Maestro Ramas riconoscerà le proprietà di qualsiasi erba, radice o pozione che troverà durante le sue avventure.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Medicina + 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo superato senza combattere*.

Sparizione
Questa tecnica permette al Ramas di adattarsi all'ambiente circostante, anche nei terreni più scoperti. Egli sarà capace di mascherare persino l'odore e il calore del suo corpo, e di imitare alla perfezione i dialetti e i modi di fare di ogni città che visiterà.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Sparizione* sul Registro di Guerra.

Fiuto
Questa tecnica permette al Ramas di non morire di fame in un ambiente selvaggio. Sarà sempre in grado di procurarsi del cibo, tranne che in zone brulle e nel deserto. Darà inoltre al suo possessore la capacità di spostarsi con grande velocità e destrezza, e non gli farà perdere punti di Combattività a causa di qualche attacco a sorpresa o di qualche imboscata.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Fiuto* sul Registro di Guerra.

Interpretazione
Oltre ad essere in grado di scegliere il percorso giusto anche in un territorio selvaggio, quest'Arte rende il Ramas capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte e tracce, anche se sono state cancellate, e di scoprire molte trappole. Inoltre gli garantisce la capacità di riconoscere sempre intuitivamente la posizione del nord.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Interpretazione* sul Registro di Guerra.

Raggio Psichico
Con questa tecnica il Ramas può attaccare il nemico con la forza della mente. Può essere usata insieme alle normali Armi e aggiunge 4 punti alla tua Combattività.

È una tecnica molto potente, ma anche molto costosa: per ogni scontro del combattimento in cui usi il Raggio Psichico, devi sottrarre 2 punti dalla tua Resistenza. La forma più debole del Raggio Psichico, chiamata Psicolaser, può essere usata contro il nemico senza perdere punti di Resistenza, ma aggiunge solo 2 punti alla tua Combattività. Il Raggio Psichico non può essere usato se la tua Resistenza scende sotto i 7 punti, e inoltre non tutte le creature che incontrerai possono essere colpite: ti verrà detto di volta in volta se la creatura è immune al Raggio.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Raggio Psichico + 4 punti di Combattività ma – 2 punti di Resistenza per ogni scontro; Psicolaser + 2 punti di Combattività.*

Scudo Psichico
Molti degli esseri malvagi che incontri possono attaccarti con la forza della loro mente. Lo Scudo Psichico impedisce che tu perda punti di Resistenza se sei sottoposto a questa forma di attacco, e aumenta molto la tua difesa contro l'ipnosi.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Scudo Psichico – nessuna perdita se attaccato da forze mentali.*

Difesa
L'uso di questa tecnica ti permette di sopportare punte estreme di caldo e di freddo senza perdere punti di Resistenza, e di spostare piccoli oggetti con la sola capacità di concentrazione.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Difesa* sul Registro di Guerra.

Divinazione
Questa tecnica avverte il Ramas di un pericolo imminente e gli permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto. Inoltre gli fa scoprire la vera natura di uno sconosciuto, o di un oggetto strano incontrato nel corso dell'avventura. La Divinazione ti permette di comunicare telepaticamente con un'altra persona e di capire se una creatura è dotata di capacità psichiche.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Divinazione* sul Registro di Guerra.

Se porti a termine con successo quest'avventura potrai aggiungere un'altra Arte Ramastan di tua scelta sul Registro di Guerra. Questa Arte in più, insieme a quelle che hai già e agli Oggetti Speciali che avrai acquisito, potrà essere impiegata nella prossima avventura di Lupo Solitario, *I prigionieri del Tempo.*

EQUIPAGGIAMENTO

Prima di intraprendere il viaggio verso il territorio di Eru ricevi dai Maghi Anziani una mappa della zona (la trovi all'inizio del libro) e una borsa di monete. Per sapere quante Corone ci sono dentro, scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 10 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra, aggiungendo eventualmente le Corone che ti sono rimaste da un'altra avventura. Puoi portare con te al massimo 50 Corone, ma puoi lasciare quelle che avanzano nel tuo Monastero, dove saranno al sicuro.

Inoltre puoi prendere cinque degli oggetti di questa lista, aggiungendovi, se è necessario, qualsiasi altro oggetto di cui tu entri in possesso. Ricordati però che non puoi portare più di due Armi, e più di otto oggetti nello Zaino.

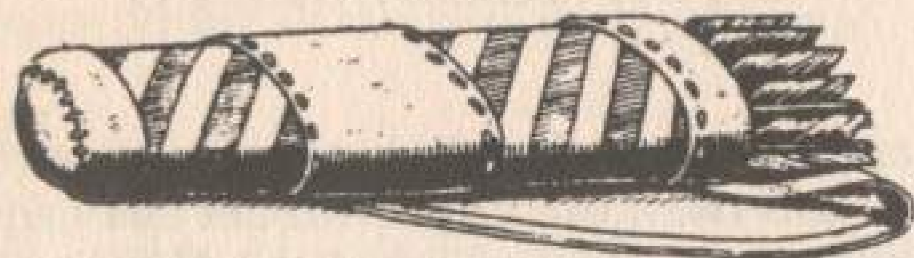
SPADA ("Armi")

POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



ARCO ("Armi")

FARETRA ("Faretra e frecce"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



3 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



MAZZA ("Armi")



CORDA ("Zaino")



PUGNALE ("Armi")



LANTERNA ("Zaino")



Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, segnali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.

SPADA: in mano
POZIONE DI VIGORILLA: nello Zaino
ARCO: in mano
FARETRA: appesa in spalla
RAZIONI ALIMENTARI: nello Zaino
MAZZA: in mano
CORDA: nello Zaino
PUGNALE: in mano
LANTERNA: nello Zaino

Quanto puoi portare?

Armi: il massimo numero di Armi che puoi portare è 2.

Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo 8 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà detto come portarlo.

In ogni avventura si possono portare al massimo 12 Oggetti Speciali. Quelli in eccesso possono essere lasciati in deposito al Monastero.

Corone d'Oro: queste stanno sempre nella Borsa. Il numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra, nel testo li troverai scritti con l'iniziale maiuscola (per es.: Pugnale Dorato, Pendente Magico . . .). Se non viene detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Se tra le Arti Ramastan hai scelto l'Arte della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 3 punti alla tua Combattività. Se entri in battaglia senza Armi, togli 4 punti dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'Arma durante il tuo viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda che puoi portare al massimo due Armi).

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni di usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma, e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico anche a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in un combattimento corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una Spada o una Mazza.

Per poter fare uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le Frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più usare l'Arco, ma durante il corso dell'avventura potrai avere occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 ad ogni numero estratto dalla

Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco. Se in un combattimento ravvicinato sei armato solo di un Arco, devi togliere 4 punti dalla tua Combattività e combattere a mani nude.

Zaino: durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nello Zaino puoi portare al massimo 8 oggetti). Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Se hai già portato a termine qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi già possedere qualche Oggetto Speciale.
Il numero massimo di Oggetti Speciali che puoi portare con te è 12. Se ne hai di più puoi lasciarli in deposito al Monastero.

Corone d'Oro: nel territorio di Eru la moneta corrente è la Luna, ma vengono accettate anche le Corone al cambio di 4 Lune per 1 Corona.

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante il viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Ramastan hai scelto il Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dalla casella del Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre Pozioni magiche durante il viaggio ti verrà detto che effetto hanno.

Tutte le Pozioni verranno contate come oggetti dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio del combattimento i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.
Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Ramastan ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 15) è attaccato da un Predatore della Notte (Combattività 22). Non può evitare il combattimento e deve aspettare l'attacco del nemico. Lupo Solitario possiede l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, da cui il Predatore non è immune, così Lupo Solitario può aggiungere 4 punti alla sua Combattività, portandola a 19.
Sottraendo dal tuo punteggio quello del Predatore della Notte si ottiene un Rapporto di Forza di −3 (19−22= −3).

Segna −3 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal suo nemico durante questo scontro ("N" indica i punti persi dal nemico, "LS" quelli persi da Lupo Solitario).

Esempio
Abbiamo detto che il Rapporto di Forza è −3. Se dalla Tabella del Destino esce un 6, il risultato di questo combattimento è: "LS" perde 3 punti di Resistenza, più altri 2 per aver usato il Raggio Psichico.
"N" perde 6 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di fuggire, devi continuare a combattere, e cioè

7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO RAMASTAN

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Maestro Ramas raggiunge man mano che procede nell'addestramento. Ogni volta che porti a termine con successo un'avventura di Lupo Solitario, aumenta il numero di Arti in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado cui può aspirare un Guerriero Ramas: al titolo di Grande Maestro Ramas.

Numero delle Arti in cui sei esperto	**Grado e titolo Ramastan**
1	Maestro Ramas
2	Maestro Anziano
3	Maestro Superiore **(le avventure Ramastan cominciano da questo grado)**
4	Primate
5	Precettore
6	Precettore Superiore
7	Consigliere
8	Illuminato
9	Arcimaestro
10	Grande Maestro Ramas

CERCHI DI SAPIENZA DEL RAMASTAN

Negli anni precedenti al massacro i Maestri Ramas di Sommerlund si sono dedicati con profonda devozione allo studio delle discipline Ramastan. Queste Arti sono state divise in quattro scuole di addestramento, chiamate "Cerchi di Sapienza". Approfondendo lo studio di tutte le Arti di un Cerchio di Sapienza, i Maestri Ramas hanno sviluppato le loro doti di potenza guerriera (Combattività) e di forza fisica e mentale (Resistenza), fino a raggiungere un livello superiore a qualsiasi altro guerriero mortale.

Questi sono i quattro Cerchi di Sapienza e le discipline necessarie a completarli.

Cerchio di Sapienza Ramastan	**Arti Ramastan necessarie per completarlo**
CERCHIO DEL FUOCO	Guerra & Fiuto
CERCHIO DELLA LUCE	Controllo Animale & Medicina
CERCHIO DEL SOLE	Sparizione, Fiuto & Interpretazione
CERCHIO DELLO SPIRITO	Raggio Psichico, Scudo Psichico, Difesa & Divinazione

Se completi un Cerchio, potrai aggiungere al tuo punteggio dei punti in più, come mostra la tabella seguente:

Punti-Premio

	Combattività	Resistenza
CERCHIO DEL FUOCO	+ 1	+ 2
CERCHIO DELLA LUCE	0	+ 3
CERCHIO DEL SOLE	+ 1	+ 3
CERCHIO DELLO SPIRITO	+ 3	+ 3

Tutti i punti-premio che acquisisci completando un Cerchio di Sapienza vanno aggiunti ai tuoi punteggi di Combattività e Resistenza.

PERFEZIONAMENTO DELLE DISCIPLINE

Man mano che salirai di grado, durante il tuo addestramento Ramastan, potrai migliorare i poteri delle tue Arti. Se hai raggiunto il grado di Primate (quattro Arti), di Precettore (cinque Arti), di Precettore Superiore (sei Arti), o di Consigliere (sette Arti) ora godrai dei perfezionamenti nelle seguenti Arti Ramastan:

PRIMATE

Controllo Animale
Un Primate che possiede quest'Arte è in grado di bloccare un animale che lo sta per attaccare, bloccandogli l'olfatto e il gusto. La possibilità di successo dipende dalla grandezza e dalla ferocia dell'animale.

Medicina
Un Primate con quest'Arte possiede la capacità di ritardare gli effetti dei veleni, anche se non di neutralizzare i loro poteri. Così riuscirà ad avere più tempo per trovare un antidoto.

Fiuto
Un Primate che possiede quest'Arte è molto più agile del normale ed è in grado di arrampicarsi e di saltare molto in alto senza l'aiuto di corde o di altri oggetti.

Raggio Psichico
Un Primate che possiede quest'Arte, concentrando il suo potere mentale su un oggetto, è in grado di farlo vibrare fino a romperlo.

Difesa
Un Primate che possiede quest'Arte Ramastan resiste molto più a lungo agli effetti nocivi dei fumi o dei gas tossici.

PRECETTORE

Arte della Guerra
Un Precettore è molto abile a difendersi anche se combatte senz'armi. Se affronti un combattimento senza un'arma, riduci la Combattività di solo 2 punti invece dei soliti 4.

Sparizione
Un Precettore è molto più abile nello spostare l'attenzione del nemico lontano dal suo nascondiglio. Questa abilità aumenta via via che aumenta il grado Ramastan.

Interpretazione
Un Precettore è in grado di scoprire un'imboscata nemica nel raggio di 400 metri, a meno che non sia indebolito dalle ferite ricevute o dalla mancanza di cibo.

Scudo Psichico
Un Precettore presenta delle difese mentali molto sviluppate, specie contro gli incantesimi e le forme ostili di telepatia. È una capacità che si sviluppa con l'aumentare del grado Ramastan.

Divinazione
Un Precettore in possesso di quest'Arte è capace di riconoscere oggetti e persone dotati di capacità magiche, ma non riesce a farlo se questi sono nascosti.

PRECETTORE SUPERIORE

Controllo Animale
I Precettori Superiori che posseggono quest'Arte sono in grado di invocare l'aiuto dì animali selvatici che si trovino nelle vicinanze, sia per farsi dare una mano in un combattimento, sia per usarli come guide o messaggeri. Il numero di animali che possono essere chiamati cresce col crescere di grado del Maestro Ramas.

Sparizione
Usando questa capacità i Precettori Superiori sono in grado di mascherare ogni più piccolo rumore causato dal proprio movimento.

Fiuto
Quest'Arte Ramastan permette a chi la possiede di intensificare a piacere la propria vista, usando i propri occhi come dei telescopi.

Raggio Psichico
Un Precettore Superiore che possiede quest'Arte è in grado di confondere il nemico piantando il

seme del dubbio nella sua mente. L'efficacia di questa capacità aumenta col crescere del grado del Maestro Ramas.

Difesa
Usando questa capacità il Precettore Superiore che la possiede, può spegnere il fuoco con la sola forza di volontà. L'entità e il numero di incendi che possono essere spenti aumenta col crescere del grado del Maestro Ramas.

CONSIGLIERE

Arte della Guerra
Un Consigliere che possiede quest'Arte è molto più preciso con le armi da tiro e da lancio. Se deve usare l'arco, o lanciare un pugnale, e deve estrarre un numero dalla Tabella del Destino può aggiungere 2 al numero uscito.

Medicina
Il Consigliere in possesso di quest'Arte può neutralizzare gli effetti di qualsiasi veleno o tossico con cui viene in contatto.

Interpretazione
Quest'Arte permette al Consigliere di seguire una pista a piedi, senza mai perderla, su qualsiasi terreno (anche coperto di neve).

Scudo Psichico
Con quest'Arte il Consigliere può difendersi dagli attacchi di energia psichica portati da spiriti infernali o altri esseri incorporei. L'efficacia di questa protezione aumenta con il grado di addestramento.

Divinazione
Un Consigliere che possiede quest'Arte può scoprire dei residui di attività psichica in un luogo dove si sia svolto qualche evento drammatico, come una battaglia, un omicidio, una cerimonia o un sacrificio rituale. Entrando in meditazione sul luogo dell'avvenimento, il Consigliere riuscirà a visualizzare i fatti, anche se accaduti in un lontano passato.

Le modalità dei successivi perfezionamenti di ogni Arte Ramastan saranno spiegate nel paragrafo *Perfezionamento delle Discipline* nei prossimi libri di Lupo Solitario.

LA SAGGEZZA RAMAS

Stai per intraprendere una missione molto im portante per la pace e la sicurezza del tuo paese Esamina attentamente la mappa all'inizio del li bro per renderti conto del territorio in cui do vrai operare, ed eventualmente prendi qualch appunto durante il viaggio: potrà esserti d'aiut in seguito.

Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto. Al cuni Oggetti Speciali ti serviranno anche nell prossime avventure di Lupo Solitario, altri inve ce potrebbero essere falsi indizi per portarti fuo ri strada, quindi scegli con cura le cose da tene re.

Scegliendo attentamente le Arti Ramastan, e fa cendo ricorso a tutto il tuo coraggio e a un piz zico di fortuna, dovresti riuscire a compiere l tua missione anche se il punteggio iniziale d Combattività e Resistenza è molto basso; non necessario aver completato con successo le altr avventure di Lupo Solitario, per portare a ter mine l'impresa.

Il futuro del Magnamund settentrionale dipend dal successo della tua impresa. Possa lo spirit dei tuoi antenati guidarti sulla strada del Ram stan.

Buona fortuna!

1

All'alba di un caldo giorno di mezza estate lasci la città di Tahou. Da quando hai sconfitto il Sultano Kimah, la tua sola presenza in un luogo pubblico provoca festose e spontanee grida di giubilo da parte degli abitanti, eppure in questo mattino soleggiato nessuno nota la tua partenza.

L'uniforme che indossi e il bianco cavallo su cui galoppi sono parte di un elaborato piano ideato dai Maghi Anziani. Per far credere al Signore delle Tenebre Gnaag che stai facendo ritorno a Sommerlund, hai dato il mantello Ramas e la tunica al tuo amico Banedon; così travestito partirà per Sommerlund nel primo pomeriggio, a bordo del suo vascello volante. È stata organizzata una cerimonia formale per salutare la sua partenza, e un'altra per salutare il suo arrivo alla cittadella regale di Holmgard. Gnaag ha giurato di ucciderti, e questo voto è diventato per lui un'ossessione che lo tormenta come una ferita aperta. I Maghi sperano che la tanto annunciata partenza di Banedon attirerà l'attenzione di Gnaag sulle terre settentrionali, offrendoti buone possibilità di portare a compimento la tua missione a Torgar.

Cavalchi fino a Firina, dove ti imbarchi su un battello fluviale diretto al porto di Talon. Là ti giunge la notizia di una ribellione a Barrakeesh, capitale della Vassagonia, e dell'improvvisa ritirata di quelle truppe dalle terre conquistate durante la guerra. Tutto ciò è di buon auspicio per i nemici dei Signori delle Tenebre, poiché la Vassagonia era il loro unico grande alleato. Tra-

scorri una notte a Talon, quindi ti fai dare un passaggio da un mercantile che naviga sul Tentarias, e cinque giorni più tardi sbarchi a Garthen, capitale della Talestria.

Questa regione è stata invasa nei primi giorni di guerra, ma il paese confinante di Palmyrion è giunto subito in soccorso. Gli eserciti di Talestria e Palmyrion hanno affrontato le orde nemiche, comandate da Zegron di Ogia, nelle pianure a nord di Garthen.

Tre giorni e tre notti è durata la battaglia, e gli eserciti alleati hanno dovuto opporre strenua resistenza al numero schiacciante dei nemici. Ma al mattino del quarto giorno l'arrivo inaspettato dell'armata dei nani di Bor ha segnato il destino di Zegron. Le sue potenti forze sono crollate e i superstiti che tentavano di fuggire verso nord sono stati inseguiti senza tregua. Le ultime notizie raccontano che gli eserciti alleati hanno preso Xanar, una delle più importanti fortezze di Ogia, e che continuano ad avanzare verso ovest lungo la Pista di Blackshroud.

La Corte Reale della Regina Evaine sarebbe onorata di ospitarti, ma la segretezza è di importanza primaria per il successo della tua impresa, così decidi di evitare il Palazzo Reale e prendi alloggio in una modesta locanda. Là organizzi il viaggio verso Eru a bordo di un brigantino diretto alla capitale Humbold, e parti il giorno seguente col favore della marea. Una volta giunto in quella città ti dirigi verso il quartiere antico, dove i Maghi Anziani hanno organizzato un incontro clandestino con il Principe Graygor. Nella cantina di un magazzino in disuso il giovane Principe ti sta aspettando. Anch'egli, come te, ha indossato gli abiti di un comune messaggero per poter attraversare in incognito la città. Ti dà il benvenuto con un particolare gesto di saluto, incrociando le braccia sul petto, e ti assicura che solo lui conosce la tua vera identità. Per più di un'ora discutete il piano di azione, dopo che il Principe ti ha raccontato alcuni eventi che hanno turbato la pace di Eru. Due anni fa dei disertori Drakkar delle Hammerland attaccarono ed invasero la città settentrionale di Luomi. Gli abitanti furono trucidati e il sacro tempio, attorno al quale la città era stata costruita, fu saccheggiato ed incendiato. Solo di recente i Maghi Anziani gli hanno rivelato che in quel tempio era custodita la Pietra della Sapienza di Luomi, una delle tre che ora si trovano a Torgar. A quel tempo l'esercito del Principe era troppo debole per respingere gli invasori, per cui era stato costretto ad abbandonare la città al suo destino, insieme a Cetza, un'altra città sul confine. Ma nei mesi passati il Principe ha stretto alleanza con il re di Lencia, Sarnac, e insieme hanno riconquistato Luomi e costretto il Barone Shinzar e i ribelli di Hammerland a ritirarsi verso Cetza, a trenta chilometri dal confine.

Il Principe ti invita ad accompagnarlo a Luomi, dove riprenderà il comando delle truppe e le guiderà in battaglia. Ti procura un robusto purosangue di Eru e degli abiti che ti permetteran-

no di viaggiare in quel paese senza attirare l'attenzione su di te.

Vestito come un Esploratore di Eru, una nobile lega di boscaioli che operano nei territori selvaggi confinanti con la Palude Infernale, ti dirigi verso nord al seguito del Principe ed arrivi in città cinque giorni più tardi. Ogni casa, ogni stalla, ogni taverna è piena zeppa di cavalieri e di soldati. Nonostante gli alloggi affollati e i viveri razionati, i militari sono di ottimo umore perché domani marceranno contro un nemico che hanno già incontrato e sconfitto in battaglia, e la maggior parte di essi è ansiosa di farla finita una volta per tutte. A te viene assegnato un alloggio nella roccaforte di Luomi, e quella sera stessa, quando il Principe terminerà la riunione di guerra con Re Sarnac, lo incontrerai in sede privata per discutere le prossime mosse.

"Ci sono due strade per raggiungere Torgar" ti dice il Principe mentre osservi con attenzione la mappa che ti è stata consegnata dal Senato di Tahou. "Puoi attraversare il fiume Brol e dirigerti a nord attraverso la foresta di Moggador, oppure puoi andare a Pirsi e cercare Sebb Jarel. È il capo di una coraggiosa banda di partigiani che hanno ostacolato fin dall'inizio l'invasione dei Drakkar. Lui saprà se esiste un sentiero per Torgar tra la Palude Infernale e l'Isola dei Fantasmi".

Mentre mediti sulle due alternative, ti chiedi come mai il Principe non ti ha suggerito la via più semplice: verso nord, attraverso l'Isola dei Fantasmi. Quando glielo fai presente scuote pensosamente il capo: "Quell'isola è maledetta" ti dice, indicandola con l'indice sulla mappa. "Pochi sono usciti vivi da quel posto infernale. E di quei pochi disgraziati che sono sopravvissuti, solo uno non è impazzito completamente: Sebb Jarel".

Il giorno successivo ti alzi all'alba e ti prepari a partire per Torgar. Hai due possibilità: puoi andare a cavallo fino a Pirsi e cercare Sebb Jarel, il capo dei partigiani, l'unico uomo che ti può guidare in quelle terre selvagge e sconosciute; o puoi accompagnare il Principe Graygor in battaglia, a Cetza. Se il suo esercito sconfiggerà i guerrieri Drakkar e li costringerà alla ritirata, la strada attraverso il fiume Brol sarà libera, e potrai avvicinarti a Torgar passando per la foresta di Moggador. Consulta la mappa all'inizio del libro prima di decidere quale strada prendere.

Se vuoi andare a Pirsi, vai al **176**.

Se decidi di accompagnare il Principe Graygor a Cetza, vai al **308**.

2

Usando la tua capacità di Difesa, spegni le fiamme che ti stanno ustionando le braccia e corri subito ad aiutare quelli che sono sopravvissuti al terribile attacco. Meno della metà riesce a stare in piedi, ma riesci a metterli in salvo prima di affrontare in combattimento i soldati Drakkar che stanno avanzando lungo la strada.

Drakkar:
Combattività 26 Resistenza 39

Se vinci, vai al **332**.

3

Ad un tratto senti l'odore dell'Akataz, e lo stomaco ti si contrae in una morsa di paura. Istintivamente ti butti a terra mentre un'indefinibile macchia grigia passa sopra di te e finisce a testa in giù nella bassa vegetazione. Sei rimasto illeso, ma hai la netta sensazione che quel cane sia solo il primo di un branco che sta sopraggiungendo, attirato dal sangue degli altri e dall'odore del tuo corpo. Prima che l'animale possa riprendersi dall'attacco fallito, ti rialzi in piedi e scappi via.

Vai al **31**.

4

Un'ora prima dell'alba lasci Cetza e cavalchi attraverso la prateria che scende dolcemente verso il fiume Brol. Il chiarore della luna piena e le prime luci del nuovo giorno ti aiutano a riconoscere i segnali che il Principe Graygor ti ha consigliato di seguire, per giungere ad un guado vicino ad una miniera di rame abbandonata. Le sue indicazioni si rivelano esatte, e a metà mattina ti ritrovi su un'altura che sovrasta il guado e un gruppetto di povere capanne di minatori.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore Superiore o uno più alto, vai al **324**.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore o uno più alto, vai al **241**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, o devi ancora raggiungere questi gradi di addestramento Ramas, vai al **108**.

5

Noti un punto dove la costruzione metallica passa proprio sopra le fiamme verdi. Se potessi raggiungerlo riusciresti a mettere le mani sotto le Pietre della Sapienza. Paido potrebbe quindi distruggere le aste di cristallo e le Pietre, liberate dall'energia, ti cadrebbero in mano.

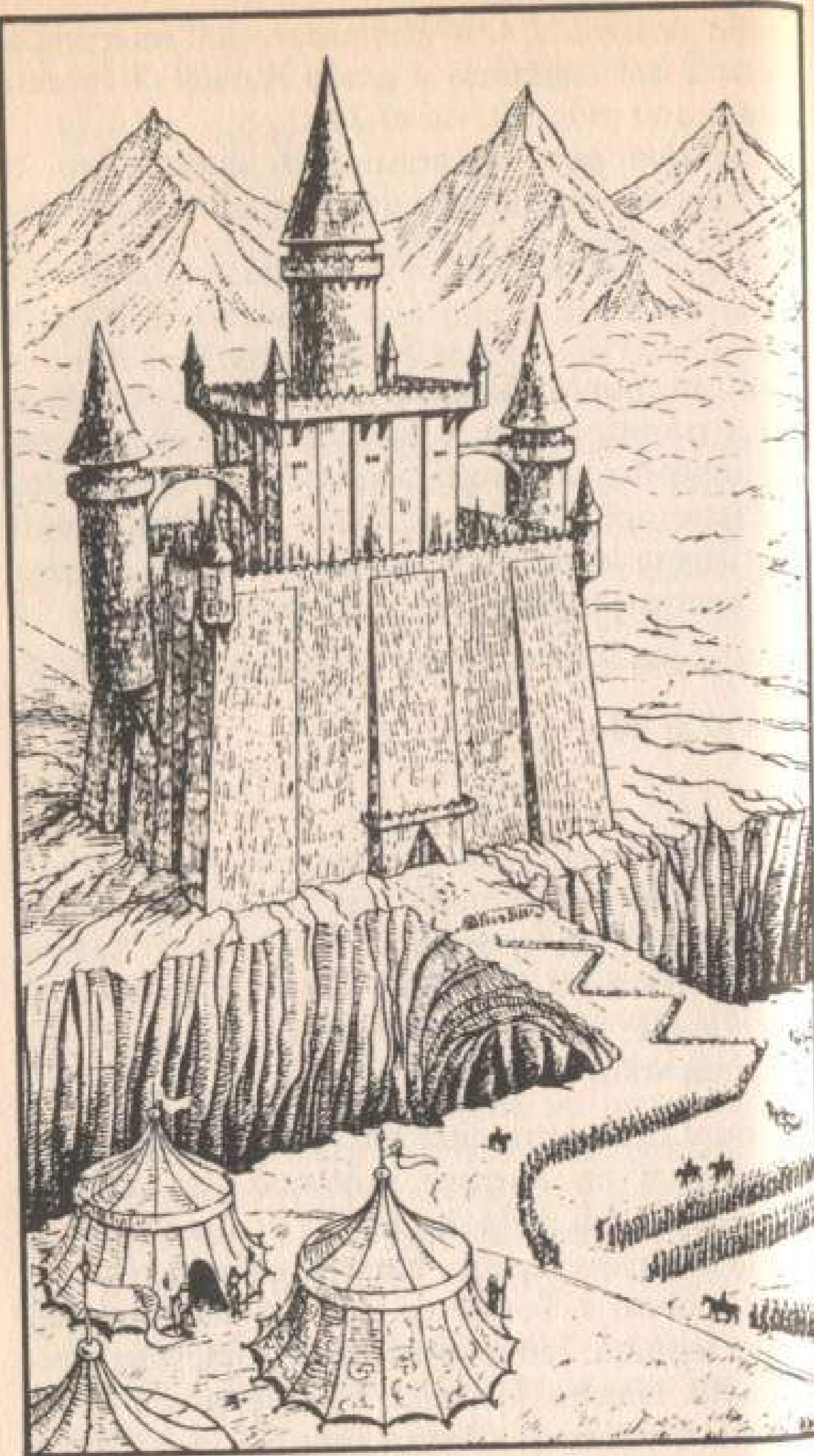
È un piano disperato, ma speri di potercela fare.

Vai al **40**.

6 *(fig. 1)*

Monti sul cavallo dell'ufficiale, che sta guidando la sua compagnia lungo una strada che hanno già percorso in precedenza. Il sentiero sale a poco a poco tra le colline verso un costone di rocce gialle; e quando arrivate in cima vedi per la prima volta la fortezza di Torgar.

Le mura della tetra città fortificata si ergono sul margine di un burrone profondo, scavato nel corso dei secoli dalle acque. Un arco naturale di roccia attraversa questo baratro, offrendo l'unica via d'accesso a Torgar da sud. La posizione del ponte naturale rende praticamente inespugnabile quella sinistra fortezza. L'unica strada verso le terre desolate di Ghatan passa di là, e chiun-



(fig. 1) È la sinistra fortezza di Torgar

que abbia l'ardire di percorrerla è costretto a passare su quel ponte e ad attraversare le grandi porte di ferro delle mura della città.

In passato ben pochi coraggiosi si sono avventurati di propria volontà a Torgar, ma ora i dintorni della città brulicano di uomini. Sono soldati della Talestria e di Palmyrion, giunti qui con l'intenzione di attaccare ed assediare la piazzaforte Drakkar.

L'ufficiale incita il cavallo ad allontanarsi dal costone, e ti porta verso un gruppetto di tende innalzate su un altipiano che sovrasta la zona delle manovre d'assedio. Quando arrivi, un gruppo di scudieri si avvicina per prendere le redini del vostro cavallo. Scendi di sella e segui l'ufficiale nella più grande delle tende.

Se in una precedente avventura di Lupo Solitario hai già visitato le terre di Talestria, vai al **45**.

Altrimenti, vai al **346**.

7

Il capitano approva con un grugnito e ti restituisce il saluto. Poi vede il tuo Anello col Sigillo, e di colpo le sue maniere diventano molto più amichevoli: ordina agli altri di abbassare le pistole e di tornare a casa, e quelli obbediscono al suo comando. "Vieni" ti dice, mettendoti una mano sulla spalla. "Devi avere molta sete dopo una cavalcata così lunga".

Spinge la porta della taverna e scosta una sbrindellata tendina di pelle. Una dozzina di paia d'occhi si voltano verso di te e ti osservano brevemente, quindi ognuno torna alle proprie occupazioni.

"Vedo che sei venuto a Pirsi con l'aiuto del Principe" dice il capitano, lanciando un'occhiata all'anello mentre sollevi il tuo boccale di birra. "Che notizie porti dalla Corte Reale?"

"Sono qui in missione, una missione segreta di grande importanza" gli rispondi cautamente. "Devo parlare con Sebb Jarel, perché solo lui può aiutarmi a portare a termine il mio compito. Non sono autorizzato a dire di più".

Il capitano ti lancia un'occhiata interrogativa. "Non è nelle abitudini del Principe Graygor affidare un incarico di tale responsabilità ad uno del tuo grado, soldato. Se vuoi che io ti conduca da Jarel, devi prima dimostrarmi che sei veramente un Esploratore. Quel dannato Barone Shinzar ha già mandato degli uomini a cercare Jarel in precedenza, ed erano tutte missioni di morte. Voglio la prova che non sei un altro dei suoi agenti assassini".

Così dicendo il capitano fa un cenno oltre le tue spalle, al proprietario della taverna, strizzando per tre volte l'occhio. Il rumore metallico di una balestra che viene caricata e il tuo sesto senso Ramas ti avvertono che hai un'arma puntata alla schiena. "Dimmi, soldato, dove hai fatto l'addestramento per diventare Esploratore? A Humbold, a Sharwhan o a Testla?"

Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, vai al **46**.

Se non l'hai ancora completato puoi tentare di indovinare.

Se vuoi rispondere "a Humbold", vai al **111**.
Se vuoi rispondere "a Sharwhan", vai al **287**.
Se vuoi rispondere "a Testla", vai al **152**.



8

Inciti il cavallo lungo il pendio e ti lanci al galoppo su un sentiero che porta al guado. Le capanne di legno sono immerse nel silenzio, ma quando sei più vicino un grido rauco rompe questa quiete illusoria e una pioggia di frecce sibila nell'aria.

Uno dei neri dardi si conficca nel collo del cavallo, che nitrisce dal dolore e crolla in ginocchio facendoti cadere nel fiume. Inghiottendo una sorsata di quella gelida acqua cerchi di rialzarti in piedi, tossendo ed imprecando, appena in tempo per vedere i nemici sgusciare fuori dalla capanna più vicina e avanzare verso di te. Alcuni di loro, correndo, stanno già ricaricando gli archi.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **131**.

Se vuoi cercare di scappare guadando il fiume, vai al **166**.

Se vuoi sfoderare un'altra arma e prepararti a combattere, vai al **251**.

9

La tua freccia schizza verso il Barone, ma lo raggiunge proprio mentre si gira per mettere le truppe in riga, e rimbalza sul collare d'acciaio fissato all'armatura. Allarmato dalla tua presenza, si gira di colpo e ti fissa negli occhi, mentre la sua ascia brilla come la luce del sole nella polvere sollevata dalla battaglia.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **113**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **126**.

10

Ad un tratto un sorriso diabolico illumina la faccia di Roark: il demone finalmente ti sta balzando addosso. Provi a colpire la creatura, ma i tuoi sforzi non ottengono altro risultato che quello di distruggere la tua arma. Eccitato per la tua sconfitta, Tagazin si getta su di te e ti conficca le zanne nel petto. Un tremendo dolore ti invade, ma quest'agonizzante tortura finisce ben presto con il gelido abbraccio della morte.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

11

Ammaccati e sanguinanti i Krorn superstiti si allontanano piagnucolando, mentre tu scavalchi i cadaveri dei loro fratelli trucidati e ti avvicini. Il Barone Shinzar urla con rabbia e solleva alta la sua ascia. Camminando lentamente si ferma di fronte a te, lanciandoti un'occhiata diabolica. "È giunta la tua ora, miserabile!" E con queste parole abbassa l'arma cercando di colpirti la testa. Riesci a parare il colpo, ma la tua arma si disintegra con un grande bagliore (cancellala dal tuo Registro di Guerra): il Barone possiede un'arma stregata e ora la sta sollevando di nuovo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **310**.

Se va da 4 in poi, vai al **229**.



12

Usando la tua abilità per aguzzare la vista, metti a fuoco i cavalieri che stanno avanzando. Noti che indossano delle cotte scarlatte e grigie, su cui sono ricamati degli stemmi con delle mani aperte. L'unico reparto di cavalleria che porta questo tipo di divisa è quello di Talestria.

Se vuoi fare un segnale a questi cavalieri, vai al **61**.

Se preferisci nasconderti sotto il ponte, vai al **322**.

13

Ricorrendo alle tue Arti Ramas ti nascondi nell'ombra nel più assoluto silenzio. Il Cavaliere della Morte finalmente compare, chiudendo l'arcata con la sua mole poderosa. Afferra la lancia con il pugno chiodato, si gira e poi si trascina fuori dal fosso, appesantito dall'armatura, grugnendo e maledicendo la sua disattenzione.

Aspetti circa una ventina di minuti prima di abbandonare il tuo nascondiglio, poi cerchi anche tu di uscire dal fosso.

Vai al **124**.

14

Focalizzi la tua abilità Ramas sulla mano di Adamas, ma non riesci a capire quale lato della moneta appaia. Tutto ciò che riesci a scorgere è una forte emanazione magica: la moneta possiede uno schermo incantato. Non hai altra scelta che tentare di indovinare.

Se vuoi dire "testa", vai al **330**.
Se vuoi dire "croce", vai al **212**.

15

Atterri con un tonfo tra i rovi e le radici, rotolando per attutire l'impatto. Le spine aguzze ti graffiano le mani e le ginocchia (perdi 1 punto di Resistenza), ma per lo meno riesci a restare in vita. Raccogli in fretta il tuo equipaggiamento e continui ad avanzare nella lugubre foresta.

Vai al **50**.

16

Ti infili in uno stretto sentiero che si dirama dalla strada principale, evitando così di incontrare un soldato di Hammerland che era improvvisamente uscito da una porta. Le urla della tua compagnia e il fragore delle spade echeggiano tra le strette pareti del vicolo, ma tu continui di corsa la tua fuga verso il centro della città. Il passaggio si apre su una strada più larga, dove sorge un edificio simile ad un granaio. Un soldato Drakkar è acquattato ad una delle finestre del primo piano, pronto a far partire la freccia dal suo arco teso: appena ti vede allenta la corda e la freccia parte sibilando verso il tuo cuore.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **264**.
Se va da 3 a 5, vai al **121**.
Se va da 6 in poi, vai al **319**.

17

"Naog daka!" ringhia qualcuno nel corridoio retrostante. Ti giri, e vedi due guerrieri Drakkar armati di balestre cariche. Provi a spostare lentamente la mano verso la tua arma, ma il movimento non passa inosservato. Improvvisamente un dolore lancinante ti scoppia nella testa e la visione scompare nell'oscurità. La forza del colpo che ti è penetrato nel cranio ti manda a sbattere contro la porta, dove muori all'istante.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

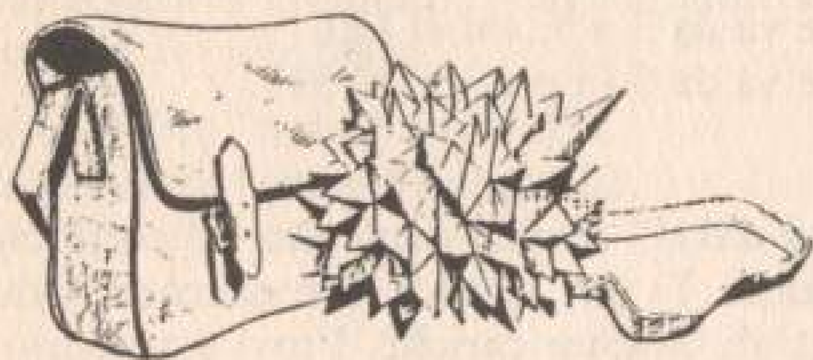
18

Spingi il cavallo sullo stretto sentiero roccioso che risale verso i piedi della Catena di Eru. Prima di sera hai già percorso parecchi chilometri e improvvisamente ti ritrovi all'entrata di un'incredibile vallata dove cresce un mare di fiori selvatici dai colori così brillanti che quasi resti abbagliato. Il profumo che emanano è molto intenso, e senti subito il bisogno di scendere da cavallo e stenderti a dormire tra quei bellissimi fiori.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, e hai raggiunto il grado di Primate o uno superiore, vai all'**83**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **255**.

Se non possiedi nessuna di queste discipline, vai al **167**.



19

La notte cala il suo nero mantello sulla radura, e subito comincia a fare più freddo. Siccome la notte precedente non hai chiuso occhio ora sei molto stanco, e ti stendi a riposare un po', appoggiandoti al muro muschioso del tempio. Stai quasi per addormentarti quando ti rendi conto che qualcosa si sta muovendo vicino agli alberi. Delle figure avvolte nell'ombra della nebbia si aggirano tra i pini come dei fantasmi.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico e hai raggiunto il grado di Consigliere, vai al **93**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo grado di addestramento Ramas, vai al **228**.

20

Tagazin rabbrividisce quando i colpi della Spada del Sole gli tolgono la sua forza soprannaturale. Il suo corpo diventa pallido, quasi trasparente, e dalla sua pelle escono dei sottili fili di fumo come se stesse lentamente evaporando. Si ritira verso il centro del tempio e sale sul blocco di marmo. Senti un agghiacciante ululato e improvvisamente l'ombrosa sala è invasa da una luce accecante. Un tuono fragoroso fa tremare le pareti. Presi dal panico, Roark e i suoi compagni scappano dalla porta divelta e salgono di corsa le scale. Dal blocco di marmo continuano a partire bianche saette luminose che colpiscono le pareti facendo crollare grossi macigni, e un puzzo nauseabondo invade l'aria, minacciando di soffocarti. Con il cuore che batte all'impazzata per il terrore, ti lanci su per le scale mentre lo spirito sconfitto del demoniaco signore continua a dare sfogo al suo rancore nella stanza sottostante.

Vai al **341**.

21

Raggiungi il quartiere generale del Re solo per scoprire che non si trova più là: ha preso di persona il comando della cavalleria e ha guidato i suoi soldati all'attacco contro le retroguardie nemiche. Dalla cima della collina riesci a vedere un enorme scontro di cavalieri nelle praterie a sud di Cetza. In mezzo al turbinio dei ranghi armati dei cavalieri, nel cuore della battaglia, sventola il vessillo reale. Sarebbe impossibile raggiungere il Re in questo momento per chiedergli di salvare il Principe.

Conscio del tempo che hai perduto inutilmente, giri il cavallo e ti dirigi verso le truppe di riserva del Principe, determinato a prendere tu stesso il comando.

Vai al **49**.



22

La tua abilità Ramas ti avverte che quei figuri posseggono delle capacità magiche. Le sfere di vetro che tengono in mano contengono una mistura di gas di fosforo e d'olio. Se si rompessero, il contenuto si incendierebbe immediatamente al solo contatto con l'aria.

Se hai un Arco e vuoi scagliare una Freccia ad una delle sfere, vai al **293**.

Altrimenti vai al **199**.

23

Scosti la tenda e scappi oltre l'arcata lungo il passaggio. Le due guardie si girano a guardarti, ma la velocità della tua fuga li lascia di stucco, a maneggiare maldestramente le lance. Raggiungi l'uscita, oramai senza fiato e terrorizzato, e vedi una pattuglia di cavalieri che sta arrivando all'accampamento. Scendono da cavallo, legano gli animali a dei cespugli e si dirigono decisi verso il fuoco. Cogliendo al volo questa possibilità di fuga, sgattaioli verso il primo cespuglio e sciogli le redini del cavallo più vicino. Improvvisamente dall'entrata della caverna si alza un grido: le guardie hanno dato l'allarme. Monti in sella, ma la strada verso la libertà è bloccata da un cavaliere che sta salendo lo stretto sentiero che porta all'accampamento.

Cavaliere:
Combattività 17 Resistenza 24

Se vinci, vai al **239**.

24

Gradualmente il tuo Scudo Psichico si indebolisce, al punto da permettere agli spettri di avvolgerti con i loro viscidi tentacoli. Rabbrividisci di paura nel sentire quelle spire avvolgere le tue

membra e trasmetterti una terribile sensazione di freddo, che blocca la tua forza e la tua volontà di resistenza. Con riluttanza ti arrendi al torpore di quell'abbraccio, e scivoli in un sonno da cui non ti sveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione terminano qui.



25

Ti sfreghi gli occhi e ti guardi intorno: vedi un accampamento in una conca ai piedi di una grande montagna innevata, occupato da alcuni partigiani indaffarati a badare ai cavalli e ad affilare le armi rovinate da numerose battaglie. La tua scorta ti aiuta a scendere da cavallo e ti guida attraverso l'accampamento, verso una grotta nascosta sotto un grosso spuntone di roccia. Entri e segui un passaggio illuminato da delle torce; poi senti delle voci che echeggiano in lontananza, e le tue sensibili narici sono solleticate dal profumo di carne arrostita. Il passaggio termina davanti ad un'arcata chiusa da una tenda, dove stanno di guardia due uomini armati di lance. Ti lanciano una brusca occhiata, come se tu fossi un cane randagio, ma quando la scorta spiega loro il motivo della tua presenza i due si fanno da parte e ti permettono di entrare dal loro capo, Sebb Jarel.

Vai al **38**.

26

Un'ondata di dolore ti invade la mente, ma le tue difese psichiche riescono a respingere l'attacco prima che ti annienti completamente i sensi: perdi 1 punto di Resistenza.

L'attacco cessa, ma la tua paura cresce mentre osservi il demoniaco signore dall'aspetto di sciacallo balzare dal blocco di marmo e dirigersi verso la porta.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **147**.
Altrimenti, vai al **174**.



27

Lo Zaino e le armi finiscono tra l'intrico di fogliame che copre il terreno dalla parte opposta del fossato. Senza quegli ingombri sei libero di prendere una lunga rincorsa e di saltare oltre il burrone.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **54**.
Se va da 4 in poi, vai al **15**.



(fig. 2) Hanno zampe palmate e munite di artigli

28 *(fig. 2)*

Improvvisamente una dozzina di mani palmate afferrano il parapetto della barca, e sei orrende teste ovali emergono dal fiume. Le sacche maculate che sporgono dalle loro viscide gole si gonfiano ritmicamente mentre le creature si arrampicano oltre il parapetto e si lanciano all'attacco.

Ciquali:
Combattività 29 Resistenza 36

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, riduci la tua Combattività di 3 punti per il primo scontro, a causa della sorpresa dell'attacco.

Se vinci e il combattimento dura quattro scontri o meno, vai al **169**.

Se vinci e il combattimento dura più di quattro scontri, vai al **309**.

29

Al tuo ritorno nella tenda del Principe Graygor uno dei suoi araldi ti indica un giaciglio. Non si tratta che di un mucchio di paglia sparpagliata sul nudo terreno, ma hai dormito in posti anche peggiori e ora sei troppo stanco per lamentarti o per cercare un luogo più comodo per dormire.

A meno che tu non possegga una coperta, perdi 1 punto di Resistenza a causa della pessima nottata che passerai.

Vai al **280**.

30

Il suono della campana d'allarme segnala che l'entrata della torre è stata attaccata. Adamas e il suo esercito hanno raggiunto il centro della città e stanno penetrando con la forza dentro il torrione, nel tentativo di liberare gli schiavi. I Cavalieri della Morte si affrettano verso i loro posti di combattimento, ignari della tua presenza in questa stanza.

Vai al **136**.



31

Sgattaioli tra gli alberi e la densa vegetazione del sottobosco, mentre gli orribili ululati degli Akataz rimbombano sempre più forti nelle tue orecchie. I pini si diradano a poco a poco: passi oltre un grosso cespuglio e ti rendi conto che la foresta termina improvvisamente sul bordo di un profondo baratro. Ti blocchi appena in tempo e guardi con terrore un fiume che scorre 300 metri più sotto.

Un ringhiare pericolosamente vicino ti convince a girarti, e a scrutare nella boscaglia: scorgi un branco di cani da guerra che si avvicina.

Se vuoi restare dove sei e combattere contro gli Akataz, vai all'**81**.

Se decidi di evitarli saltando nel burrone, vai al **340**.

32

Appena vedono apparire Adamas i guerrieri Drakkar lanciano delle grida acute. Subito i vostri fanno scattare le balestre e molti colpi raggiungono il bersaglio, ma ciò non impedisce ai Drakkar di accogliere Adamas con un lancio di grossi macigni. Con l'abilità di un felino riesce a procedere zigzagando tra la pioggia di pietre che si schiantano al suolo con un terribile fragore. Raggiunge la porta illeso, si toglie la borsa dalle spalle e carica il cristallo esplosivo. Mentre torna indietro di corsa fra il pietrame e i cadaveri, tu inizi a contare. Sei... sette... otto... Quando arrivi al nove è finalmente giunto al riparo, e si getta a terra senza fiato.

Vai al **301**.

33

La tua prontissima reazione ti salva dalla lama mortale. Ma prima ancora che il pugnale si sia conficcato nella parete alle tue spalle, Halgar impugna la Frusta che tiene legata alla cintura. Si lancia in avanti e la Frusta borchiata guizza verso la tua nuda faccia.

Halgar:

Combattività 24 Resistenza 30

A causa dell'attacco inaspettato e velocissimo non riesci a far uso dell'arco, né a evitare il combattimento.

Se vinci, vai al **145**.

34

Fai rotolare i cadaveri dei Bhakish nell'acqua, e guardi con orrore la miriade di occhi che luccicano nella Palude Infernale. Un improvviso movimento nell'acqua ti fa indietreggiare dalla riva, e pochi secondi più tardi la superficie melmosa si copre di schiuma e i cadaveri vengono agguantati da un ignoto predatore. Tu e Jarel siete sconvolti dall'incontro e trascorrete il resto della notte con le armi in mano, in attesa delle prime luci dell'alba: perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **101**.

35

Penetri con lo sguardo gli occhi scarlatti del serpente, e costringi la creatura velenosa a dormire: la bestia comincia a dondolare, poi le mascelle si richiudono pian piano finché ripone il capo tra le spire, sottomettendosi totalmente al tuo comando.

Vai al **205**.

36

Con la leggendaria abilità e velocità di un vero Maestro Ramas lanci una freccia contro il cecchino, colpendolo alla gola. Quello urla dal dolore e cade giù dalla finestra.

Se vuoi avvicinarti al cadavere per perquisirlo, vai al **296**.

Se decidi di continuare verso il centro della città, vai al **155**.

37

Hai fatto meno di un miglio quando senti improvvisamente delle urla umane e dei nitriti che si alzano nell'oscurità. Avanzi con cautela fino a trovarti al bordo di un ripido pendio che scende verso una vecchia cava. Al centro della conca, la luce di alcune torce illumina la scena di una battaglia soprannaturale.

Vai al **266**.

38

Dietro la tenda c'è una caverna, immersa nella luce tremolante di un fuoco di legna. Cinque uomini siedono a gambe incrociate attorno al falò, e staccano dei pezzi di carne da un cinghiale infilzato su uno spiedo sospeso sopra le fiamme, bevendo ogni tanto del vino da un otre che si passano a vicenda.

"Chi abbiamo qui?" chiede un uomo che sembra un topo.

"Un Esploratore, se non sbaglio" risponde un altro, pulendosi il vino che gli cola sul mento. "Bene, caro Esploratore, cosa ti porta al nostro accampamento?"

"Sono venuto in cerca dell'aiuto di Sebb Jarel" rispondi. "Chi di voi è colui che cerco?"

"Sono io" ribatte l'uomo che assomiglia ad un topo. "Come posso aiutarti?"

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **157**.

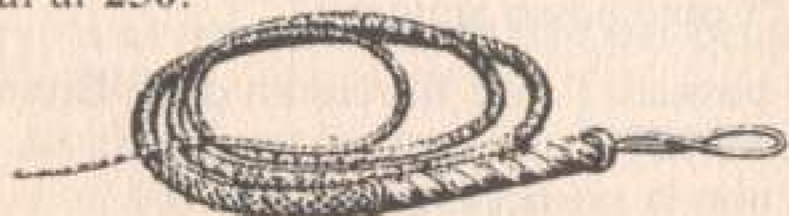
Se non la possiedi, vai al **275**.

39

Fai schioccare le redini e con un movimento rapido ed elegante fai girare il cavallo sulle zampe posteriori. Il sergente urla un ordine e i suoi uomini accorrono prontamente, sperando di infilzarti con le spade prima che le zampe anteriori del tuo animale ricadano al suolo, ma il loro attacco è troppo lento per cogliere alla sprovvista un Maestro Ramas. Riprendi il controllo del cavallo e ti lanci al galoppo tra il cerchio delle loro armi, facendo scostare due robusti cavalli e mandando a cadere i cavalieri nella polvere.

I partigiani si lanciano all'inseguimento, mentre tu galoppi all'impazzata lungo un ripido e tortuoso sentiero. Li hai già distanziati di molto quando improvvisamente il tuo cavallo si impenna e cadi a testa in giù nell'intrico del fogliame. La densa vegetazione del sottobosco attutisce la caduta e ti rialzi del tutto illeso, ma il tuo cavallo si è ferito seriamente. Ha una profonda abrasione su una zampa e un'altra si è fratturata malamente: il povero animale non può più proseguire. I partigiani stanno arrivando e sei costretto ad abbandonare il cavallo e a proseguire a piedi. Mentre le grida rabbiose dei tuoi inseguitori si fanno sempre più vicine e distinte, maledisci la cattiva sorte e corri a nasconderti nel folto della vegetazione.

Vai al **250**.



40

L'impalcatura di ferro arrugginito si scuote con violenza mentre ti avvicini alla palla verde e fiammante. Una volta giunto in posizione, chiami Paido che distrugge ad una ad una le aste di cristallo.

Vai al **196**.

41

Roark ti guarda con gli occhi pieni di odio e di paura, mentre ti scagli verso di lui. "Aiutami, maestro!" piagnucola, e mentre si alza barcollando tira fuori un sottile spadino da sotto la veste nera.

Il demoniaco signore Tagazin risponde al suo servitore con un ringhio sordo, ma non accenna ad affrettare il passo per salvarlo dal tuo attacco. Sembra proprio che stia godendo della paura che Roark dimostra di avere, e quando sferri il primo colpo il suo ringhio si trasforma in una risata sarcastica.

Roark:
Combattività 18 — Resistenza 20

Se vinci, e il combattimento dura tre scontri o meno, vai al **326**.

Se il combattimento dura più di tre scontri, non continuare a lottare, ma vai al **10**.

42

"Per gli dei! Che razza di stregoneria è questa?" esclama il Principe Graygor, inorridito dal crudele massacro. Ma ben presto realizza che deve

agire in fretta se non vuole perdere la battaglia. I soldati di Lencia sono bloccati al ponte, ed ogni minuto che passa costa loro gravi perdite.

Il Principe si fa portare il suo cavallo, un magnifico destriero coperto da un'armatura, e sale in sella. "Avanti!" urla, e ignorando gli avvertimenti degli araldi sprona l'animale giù dalla collina. I cavalieri della Guardia lo acclamano esultanti quando si mette alla loro testa e li guida verso il tempio in rovina.

Se vuoi montare a cavallo e unirti alla cavalleria, vai al **284**.

Se preferisci restare dove sei e osservare la battaglia, vai al **163**.



43

Con il cuore in gola salti oltre il fiume in piena e atterri sull'altra sponda, completamente senza fiato. Per alcuni minuti resti aggrappato alla roccia scivolosa, finché riprendi un po' di forze e riesci a proseguire. Una volta al sicuro sulla terra ferma, scopri di aver perso un oggetto dallo Zaino: deve esserti caduto fuori nel salto.

Cancella il secondo oggetto dello Zaino dal Registro di Guerra prima di avventurarti nella foresta di Moggador.

Vai al **186**.

44

Ti giri e corri verso il ponte, ma la strada ora è bloccata da una barricata difesa dagli arcieri Drakkar. Un grappolo di frecce fende l'aria, e sei costretto a lanciarti attraverso una porta aperta per evitare di essere colpito. Ti rialzi subito, pronto ad affrontare qualsiasi nemico si nasconda nelle vicinanze, ma la cautela si rivela inutile: la capanna diroccata è deserta.

Scavalchi alcune finestre aperte e ti fai strada fra degli ammassi puzzolenti di immondizie; e finalmente riemergi in una strada al cui angolo si erge un edificio simile ad un granaio. Un soldato Drakkar è acquattato ad una delle finestre del primo piano, pronto a far partire una freccia col suo arco già teso. Appena ti vede allenta la corda e la freccia parte sibilando verso il tuo cuore.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **264**.
Se va da 3 a 5, vai al **121**.
Se va da 6 in poi, vai al **319**.

45

Dentro la tenda un gruppo di ufficiali sta studiando attentamente una mappa per decidere la disposizione delle truppe durante l'assalto al ponte naturale. Il capo ti volta le spalle, ma quando si gira per vedere chi è entrato nella tenda lo riconosci all'istante: è Adamas, Gran Conestabile di Garthen. "Per gli dei!" esclama.

"Pensavo che il Danarg ti avesse inghiottito, Lupo Solitario. È un gran piacere vederti ancora vivo!"

Poi licenzia gli altri ufficiali e ti prega di raccontargli tutto ciò che è accaduto dall'ultima volta che vi siete visti. "E così vuoi entrare a Torgar" dice pensoso. "Com'è strano: le nostre mete sono sempre così simili. Vieni, seguimi, forse una cooperazione affretterà il nostro successo".

Vai al **127**.



46

Ricorrendo ai poteri combinati delle tue arti psichiche, concentri un fascio di energia sulla mente del capitano. Davanti ai tuoi occhi scorrono immagini di guerrieri che si esercitano all'uso delle armi e vengono addestrati alla vita nelle boscaglie. Aumenti la concentrazione e d'improvviso un nome si cristallizza nella tua mente.

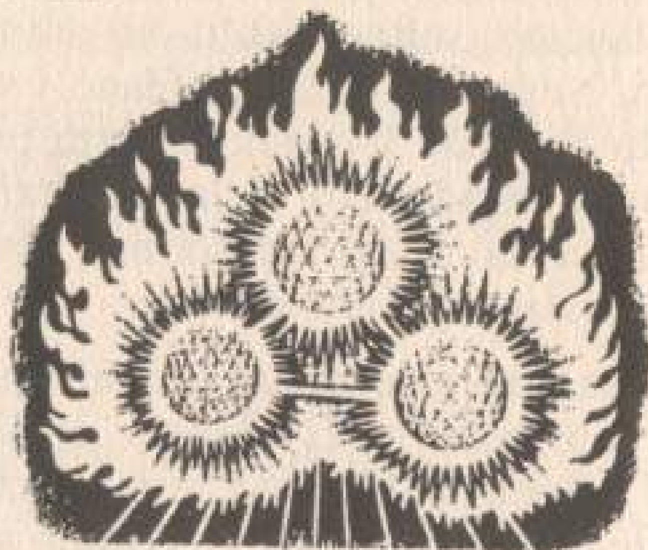
"Sharwhan" rispondi tranquillo.

Vai al **287**.

47

Stai per scendere quando vedi un'ombra, e un ufficiale Drakkar appare ai piedi della scala. Ti schiacci contro la parete e usi tutte le tue capacità per mascherare la tua presenza. L'uomo sale le scale, passa a pochi centimetri da te, ma miracolosamente non ti nota e continua senza fermarsi. Dopo esserti asciugato il sudore dalla fronte, continui a scendere le scale.

Vai al **285**.



48

Leghi un capo della corda ad un robusto paletto e lo lanci oltre il burrone. Al terzo tentativo riesci ad ancorarti a qualche radice affiorante. Dai un paio di strattoni per assicurarti che la fune riesca a sopportare il tuo peso e ti lanci, pronto a contrastare con i piedi tesi in avanti il brusco impatto contro la parete dell'abisso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **304**.

Se va da 5 a 9, vai al **289**.

49

Informi subito i comandanti della riserva del pericolo che sta correndo il loro Principe. Sulle prime sono riluttanti a prendere ordini da un Esploratore di grado inferiore al loro, ma i tuoi argomenti e il tuo atteggiamento li persuade a mettersi ai tuoi ordini.

Le trombe annunciano l'avanzata, e parti attraverso il campo di battaglia cosparso di cadaveri con una forza di 900 uomini. La colonna è guidata dai lancieri, subito seguiti dai drappelli degli arcieri. Nelle retroguardie sfilano i soldati di leva, molti dei quali vivevano a Cetza prima che i Drakkar la invadessero. Il loro morale è alto: questa è l'occasione che aspettavano per recuperare le loro case e la loro terra.

Osservi teso il nemico che avanza all'attacco. Le Guardie di Palazzo sono schierate in difesa, ma appena i soldati di Hammerland penetrano tra le loro file queste si sfaldano e cedono alla forza del massiccio attacco. Mentre le tue truppe attraversano il fossato, preghi che il Principe e i suoi uomini riescano a resistere ancora per qualche minuto.

Vai al **292**.

50

Per alcune ore segui un'antica strada pavimentata, quasi del tutto nascosta sotto il terreno umido e nero della foresta. Ogni tanto scopri delle mura coperte di muschio: sono tutto ciò che rimane delle abitazioni, costruite molto tempo prima che gli alberi conquistassero questo territorio. È ormai pomeriggio inoltrato quando raggiungi una radura, nel mezzo della quale si ergono le rovine di una costruzione di pietra incrostata di fango. L'edificio è un immenso *ziggurat*, completamente coperto dalla vegetazione rampicante tanto che sembra fare ormai parte della foresta circostante.

Una sezione di fogliame è stata tagliata per lasciare libero accesso a due massicce porte di cristallo, al livello più basso dell'edificio.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **314**.

Se non la possiedi, vai all'**89**.

51 *(fig. 3)*

Una profonda risata gutturale risuona dalla parte opposta della caverna. "Vedo che la messa in scena di Skalir non è riuscita ad ingannarti, Esploratore" esclama un uomo che fino ad ora era rimasto ad osservare silenzioso nell'ombra. Appena si fa avanti, la luce del fuoco illumina la sua possente figura. È alto quasi due metri, il volto è coperto da una folta barba rossa e i lunghi capelli, anche quelli rossi, scendono sopra il mantello di pelo di lupo che porta sulle spalle. Ti sorride, e i suoi occhi verdi e penetranti, sotto la fronte alta e spaziosa, brillano al chiarore delle fiamme.

"Controlla le sentinelle, Skalir" ordina al suo luogotenente, "e assicurati che stiano all'erta

(fig. 3) Sulle spalle porta una pelliccia di lupo

questa notte!" L'uomo simile ad un topo e i suoi quattro compagni lasciano obbedienti la stanza. Appena la tenda viene richiusa, il gigante dai capelli rossi ti fa segno di sederti assieme a lui vicino al fuoco. "Io sono Jarel" ti dice. "Cosa vuoi da me?"

Vai al **92**.



52

I guerrieri con le armature raggiungono i piedi della scalinata e corrono verso di te più velocemente che possono, appesantiti come sono. Il loro capo li incita con le parole: "Gaz darg! Gaz aga kuzim! Okim der tagog!"

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **109**.

Se decidi di sfoderare un'altra arma e prepararti a combattere, vai al **320**.

Se preferisci restare in silenzio assoluto, nella speranza che non ti abbiano visto, vai al **30**.

53

"Eccellente!" esclama Re Sarnac. "Vorrei avere un paio di uomini come te nel mio esercito".

Quindi ti prega di avvicinarti, e ti mostra l'estensione delle postazioni del nemico sulla mappa del Principe Graygor. Quando hai ricevuto le istruzioni e le notizie che ti interessavano, il Re fa portare una veste nera che indosserai al posto della divisa grigia da Esploratore, e del sughero bruciato con il quale annerirti la faccia e le mani. Poi vieni scortato al margine dell'accampamento, vicino alla strada polverosa sulla quale è giunto l'esercito da Luomi. Le guardie ti rivelano la parola d'ordine: 'spadone'. Quando ritornerai dovrai dirla al picchetto di guardia che controlla il perimetro dell'accampamento, se non vorrai essere scambiato per un nemico.

Vai al **94**.

54

Atterri pesantemente al margine del baratro, e il suolo si sgretola per il forte impatto. Con la forza della disperazione cerchi di aggrapparti a delle radici sporgenti, mentre le gambe ti penzolano nel vuoto. Quando cominci a riprenderti dallo shock della caduta, senti uno strano rumore provenire dall'interno della roccia. Improvvisamente nella ripida parete si apre un buco, rivelando la testa di un'orribile creatura simile ad un verme dalle enormi e rumorose tenaglie. Hai disturbato un Lapilliboro affamato, che ora è deciso a mangiarti vivo.

Lapilliboro:
Combattività 16 Resistenza 50

A causa della tua precaria posizione, sottrai 3 punti dalla tua Combattività per la durata del combattimento. A meno che tu non possegga un Oggetto Speciale che possa servirti da arma, riduci la tua Combattività di altri 4 punti e combatti disarmato.

Se vinci, vai al **237**.



55

Pian piano i fantasmi scivolano avanti e ti circondano, indisturbati dalla luce; ti prepari all'attacco, ma un brivido di terrore ti invade le membra quando i loro viscidi tentacoli ti avvolgono. Al loro contatto un brivido di gelo blocca le tue forze e la tua volontà di resistenza. Non ti resta altro da fare che arrenderti a quella carezza che ti intorpidisce: ben presto scivoli in un sonno profondo da cui non ti sveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

56

Lo Ziran emette un grido gorgogliante e crolla esanime ai tuoi piedi. Delle lingue di fuoco incendiano il cadavere, che si consuma velocemente creando una sfera di fumo nero e oleoso. Improvvisamente un'esplosione scuote la terra e le sbarre di ferro si disintegrano in milioni di schegge luccicanti. Corri verso il Principe ferito, lo carichi in spalla e abbandoni il tempio mentre le fiamme e i fumi neri continuano a propagarsi.

Quando giungi ad una distanza ragionevole dalle rovine, deponi con delicatezza il Principe a terra e guardi le fiamme, che a poco a poco si diradano e svaniscono.

Vai al **211**.



57

I due figuri pronunciano una sinistra maledizione e lanciano in aria le sfere. I globi gialli si alzano sempre di più, fino a scomparire del tutto nell'aria impregnata di fumo. I soldati di Palmyrion non vedono l'ora di scagliarsi sui nemici e si avventano con le armi sguainate e pronte a colpire. Ma prima che riescano a raggiungere i Drakkar, le sfere gialle cadono su di loro con effetti devastanti.

Vai al **106**.

58

L'orso conosce bene la foresta, i suoi tesori e i suoi pericoli. Facendo molta attenzione lo segui mentre si fa strada verso il margine di un profondo burrone, dove un sentiero scende verso la sponda di un fiume in piena. Degli enormi massi, levigati da secoli di erosione, emergono dalle acque del torrente formando come una passerella per giganti. Oltre il fiume si estende un'altra foresta, scura e impenetrabile. Sebbene il sole risplenda fortissimo nel cielo senza nuvole, e l'aria sia calda e secca, una strana nebbia grigia ondeggia sospesa sopra quella boscaglia.

Lungo la sponda, da questa parte del fiume, crescono rigogliosi dei cespugli di erba e fiori di un bel rosso smagliante. L'orso raccoglie un pugno di quei petali scarlatti e si mette a masticarli con aria soddisfatta, poi ti fa un cenno di saluto e se ne torna giulivo nella foresta.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **276**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **325**.

59

L'isola non è nient'altro che una piatta crosta di fango, su cui crescono pochi alberi striminziti. Attracchi e tiri fuori la barca dall'acqua; poi la capovolgi per creare un riparo dalla pioggia che continua a cadere fitta. Il brontolio dello stomaco ti ricorda che oggi non hai ancora mangiato: ora devi consumare un Pasto, altrimenti perderai 3 punti di Resistenza.

Ti metti d'accordo per fare il primo turno di guardia, e mentre Jarel si stende per dormire un po' ti siedi ad osservare la palude, pensando al viaggio che ti attende. Per caso stai guardando la sponda quando dalla superficie dell'acqua emerge una zampa squamosa che infila gli artigli nel fango. Ecco subito sbucarne un'altra, e fra di esse emerge un'orrenda testa di pesce.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **76**.
Altrimenti, vai al **311**.

60

"Sei una spia!" urla il capitano, mettendo mano all'impugnatura della spada. Guidato dall'istinto ti lanci contro di lui, colpendolo con un potente pugno che lo manda dritto steso al suolo, privo di sensi.

"Fuoco!" urla un nerboruto soldato di Pirsi. Ti getti a terra. Un boato tremendo rimbomba nella città quando gli uomini scaricano contemporaneamente le pesanti pistole, ma i proiettili passano sopra la tua testa e vanno a conficcarsi nella porta della taverna. Il frastuono suscita un vero pandemonio: il resto della popolazione si arma e corre in strada per vedere cosa sta succedendo. La situazione comincia a sembrare disperata, ma intravedi una possibilità di fuga: le pistole hanno prodotto una grossa nuvola di fumo bianco; coperto da quel polverone ti infili in un vicolo che costeggia la taverna e scompari tra il fogliame degli alberi.

Mentre le grida rabbiose degli uomini del villaggio risuonano ancora nella foresta, imprechi contro la cattiva sorte e continui a scappare nell'oscurità più completa.

Vai al **250**.

61

Gli uomini di Talestria fermano i cavalli e ti osservano con sospetto. L'ufficiale sfodera la spada e ti domanda la tua nazionalità e il nome del tuo reggimento. Gli rispondi nella sua lingua madre che sei un Esploratore di Eru, e subito un sorriso illumina il suo volto corrugato. Ti racconta che il suo è un reparto della riserva che è stato mandato sulle colline per assicurarsi che non ci siano truppe nemiche. Il tuo sesto senso Ramas conferma che l'uomo ti sta dicendo la verità, e quando si offre di portarti ad incontrare il suo comandante, accetti l'invito di buon grado.

Vai al **6**.

62

Costeggi il margine del baratro, che sembra diventare sempre più grande. Dopo aver cercato per un'ora una strada per attraversarlo, sei costretto a tornare al sentiero e a riprendere in considerazione la possibilità di saltare oltre l'abisso.

Se hai una Corda e vuoi usarla, vai al **48**.
Altrimenti, vai al **317**.

63

La pioggia di frecce, insieme alla vista della tua figura ammantata di nero che si avvicina, mette in allarme le guardie. Temono che questo sia l'inizio di un attacco dei Drakkar, e quando ti sentono urlare la parola d'ordine sbagliata cadono nel panico più totale. "Allarme!" urlano, richiamando l'attenzione di un'unità di soldati armati di balestre appostata sull'altipiano retrostante. Questi afferrano le armi già cariche e prendono la mira, ma l'unico bersaglio che riescono a vedere sei tu.

Una scarica di colpi ti piove addosso, e i polmoni ti scoppiano per il dolore insopportabile. Sei ferito a morte, e cerchi di aggrapparti a quel filo di vita che ti rimane: ma è una battaglia che non puoi vincere.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

64

Un dolore insopportabile ti sconvolge la testa, mentre le ondate di energia psichica assorbono i segreti della tua mente: perdi 5 punti di Resistenza. Lord Adamas ti ordina di rivelargli lo scopo della tua missione e la tua vera identità, e non sei in grado di opporgli resistenza.

Vai al **290**.

65

Riconosci l'emblema di Salony, la più piccola delle nazioni delle Terre Tormentate; e i due soldati indossano le uniformi dei mercenari della città di Amory, situata vicino ai confini settentrionali. La paura e i sospetti aumentano, e cerchi di scoprire la ragione per cui questi soldati di ventura si trovano qui, in quest'isola remota, a migliaia di chilometri di distanza dalla loro patria.

Uno dei due uomini si alza in piedi e comincia a camminare verso di te. Intuisci che non ti ha visto, ma decidi che la cosa più saggia da fare è andarsene via di là. Al riparo della foresta ritorni di fronte all'edificio.

Vai all'**89**.

66

"Avanti, a Cetza!" urla il Principe Graygor. Il grido di battaglia viene accolto con clamore dai suoi valorosi soldati, che lo seguono attraverso il campo coperto di cadaveri verso la città.

Un aspro combattimento è in corso lungo la strada principale. I cavalieri di Lencia hanno preso il ponte, e i lancieri di Re Sarnac hanno demolito il muro che circonda il giardino dei meli. Ma i Drakkar sono ancora determinati a mantenere le loro posizioni, e combattono con l'accanimento e la violenza di lupi affamati. Corri assieme a un gruppo di arcieri verso il centro di Cetza e ti ritrovi nelle vicinanze di un edificio simile ad un granaio, che sovrasta il ponte. Un tiratore scelto Drakkar è acquattato ad una delle finestre del primo piano, pronto a far partire la freccia dal suo arco teso. Aspetta con pazienza che tu continui ad addentrarti tra

le rovine fumanti, fino ad averti sotto tiro. Allenta la corda, e la freccia parte sibilando verso il tuo cuore.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **264**.
Se va da 3 a 5, vai al **121**.
Se va da 6 in poi, vai al **319**.

67

Hai fatto meno di una dozzina di passi silenziosissimi, quando la voce cessa. Senti un rumore di fogliame, poi un gruppo di orrende creature emerge dai cespugli. Non sono alte come te, ma due volte più larghe, con delle braccia che penzolano fino alle ginocchia. Estraggono le loro armi primitive e si trascinano sbavando verso di te.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **119**.
Altrimenti, vai al **315**.

68

Con un urlo ti fai largo tra la gente stupita, e apri con un calcio la porta sul retro.

La densa vegetazione della foresta comincia subito dietro la casa, e corri veloce verso quell'insperato rifugio. Mentre le grida rabbiose dei soldati di Pirsi risuonano fra gli alberi, maledici la cattiva sorte e continui la tua fuga nell'oscurità.

Vai al **250**.

69

"E così tu sei Lupo Solitario" ti dice, inchinandosi rispettosamente. "Sono onorato di incontrarti, anche se avrei voluto conoscerti in circostanze più felici. Penso di sapere perché sei venuto a Torgar: non è forse per prendere le gemme dorate che il Signore delle Tenebre Gnaag ha mandato qui?"

"Proprio così" gli rispondi, "sono le Pietre della Sapienza dei miei avi, e ho fatto voto di ritrovarle. Devo mantenere la mia promessa, perché è d'importanza vitale per la futura sicurezza di entrambi i nostri paesi che a Gnaag sia impedito di distruggerle".

Lentamente un sorriso illumina il volto di Paido. "Ti aiuterò, Lupo Solitario" ti risponde, sentendo rinascere dentro di sé l'antico orgoglio di guerriero al pensiero di vendicare la sua crudele prigionia. "So dove sono nascoste queste Pietre della Sapienza, e ti porterò là".

Vai all'**88**.

70

Prendi la mira contro la bocca della creatura, che lancia un urlo diabolico e tende le labbra rivelando dei denti lunghi più di dieci centimetri. Il puzzo del suo fiato nauseabondo ti colpisce le narici, ma riesci a far partire la freccia che sibila verso le spaventose fauci della bestia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi (se ne hai) le facilitazioni per i lanci a distanza.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **336**.
Se va da 3 a 7, vai al **349**.
Se va da 8 in poi, vai al **195**.

71

Nel momento in cui raggiungi la conca del vecchio cimitero, il compagno di Roark sta esalando gli ultimi respiri sotto l'attacco di un'orda di famelici fantasmi. Senti un nodo di paura allo stomaco quando capisci che quei diabolici spiriti hanno sentito la tua presenza. Le creature cominciano a lanciare grida inumane che ti gelano il sangue nelle vene: vorresti scappare via di corsa, ma quelli piombano su di te prima che tu riesca a fare una mossa.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **133**.
Se possiedi una Frusta, vai al **168**.
Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **74**.

72

La creatura emette un acutissimo fischio quando il tuo colpo mortale le perfora il cervello. Le orrende tenaglie continuano ad aprirsi e a chiudersi spasmodicamente, ma per lei non c'è più niente da fare: il suo corpo senza vita cade dal buco e precipita verso il fondo dell'abisso.

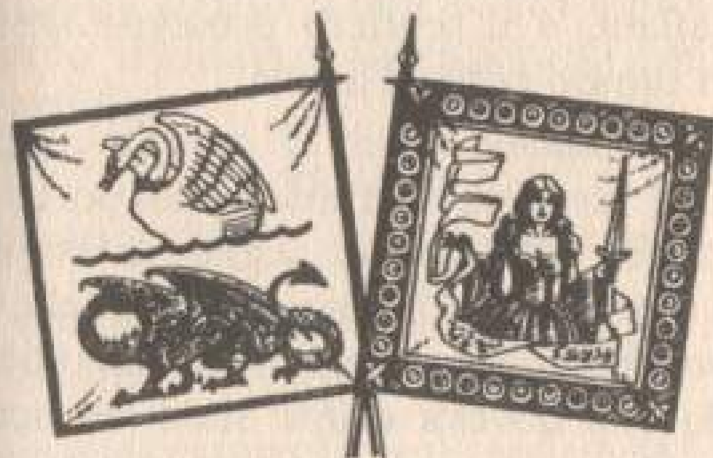
Aggrappandoti saldamente con entrambe le braccia ti tiri su, recuperi la Corda e la riponi nello Zaino prima di addentrarti nella tetra foresta.

Vai al **50**.

73

Un grido feroce sale dalle schiere dei Krorn quando sentono l'odore del tuo corpo. Quegli strilli avvertono il Barone Shinzar della tua presenza, ed egli si gira per affrontarti con la sua ascia rossa che brilla sotto un raggio di sole penetrato tra il fumo della battaglia.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **113**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **126**.



74

Sfoderi la tua arma e ti avventi contro gli spettrali nemici, ma i tuoi coraggiosi colpi trapassano le loro sagome nebbiose senza alcun effetto. Un brivido di terrore ti scuote le membra quando i loro viscidi tentacoli si avvinghiano saldamente attorno alle tue membra, riempiendole di una terribile sensazione di freddo che ti porta via le forze e la volontà di resistere. Non ti resta altro da fare che arrenderti al torpore di quest'abbraccio, e scivolare in un profondo sonno da cui non ti sveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

75

La strada oltre il fiume si addentra nella foresta. I rami degli alberi creano un fitto intreccio che si inarca sopra di te, e la luce del sole che penetra tra il fogliame crea degli strani giochi d'ombra sul sentiero che serpeggia come una galleria tra la vegetazione. A poco a poco è sempre più difficile procedere: gli arbusti invadono il sentiero roccioso e i rami degli alberi più bassi ti ostacolano il cammino. Questa specie di galleria termina improvvisamente ai margini di una profonda vallata, e il sentiero prosegue scendendo verso un rapido corso d'acqua.

Con molta cautela inviti il cavallo a scendere per quella stradina tortuosa, che porta ad un gruppetto di capanne di legno in rovina. La muffa e il marciume hanno invaso quelle povere abitazioni, ma riesci ancora a distinguere i resti di quello che doveva essere stato un accampamento di minatori o di cercatori d'oro. Una tabella di legno, tutta storta, è ancora appesa ad una porta aperta che sbatte spinta dal vento. La vernice è molto rovinata, e il pannello è stato sfregiato di recente a colpi di spada, ma riesci a distinguere queste parole: ACCAMPAMENTO KAIG.

Due sentieri si dipartono da questo villaggio abbandonato di minatori. Uno sale per la vallata e scompare nella foresta; l'altro segue il corso del fiume controcorrente, verso la sorgente tra le cime nevose della Catena di Eru.

Se vuoi prendere il sentiero che sale lungo la vallata, vai al **313**.

Se vuoi risalire il fiumiciattolo, vai al **18**.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **102**.

76

Prendi la mira e fai partire la freccia che penetra profondamente nel corpo gonfio della creatura: la strana bestia geme di dolore e scompare.

"Ma che cosa . . .!?" esclama Jarel, svegliato dall'urlo. Ma prima che tu riesca a metterlo in guardia, altri due di questi strani anfibi saltano sulla barca rivoltata e vi attaccano con le loro zampe artigliate.

Bhakish:

Combattività 21 Resistenza 25

Queste creature di palude sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **34**.

77 *(fig. 4)*

La paura ti paralizza le membra mentre gli Akataz spalancano le loro bocche voraci. Cerchi di mandare via quei diabolici animali usando la tua Arte Ramastan del Controllo Animale, ma la loro furia sanguinaria è ormai scatenata e non pensano ad altro che a ridurti a brandelli: perdi 5 punti di Resistenza.

Fai un ultimo, disperato tentativo di salvarti, e chiami in tuo aiuto l'orso nero che ringhiando rabbiosamente si avventa sui cani da guerra. Afferra una delle bestie, che è aggrappata alle tue

(fig. 4) In breve l'orso ti libera dalle belve

gambe, la fa roteare in aria e la sbatte contro un albero, spezzandole la schiena. Poi, con le zampe poderose, schiaccia il cranio ad un altro cane, mentre un terzo viene dilaniato dalle sue affilatissime unghie. Ora hai le braccia libere e riesci a sfoderare un'arma con la quale scacci un Akataz che sta affondando i canini nella suola dei tuoi stivali. Una volta liberato da questo assalto, ti alzi appena in tempo per vedere gli animali superstiti che si allontanano sanguinanti nel sottobosco.

Vai al **117**.



78

"Che razza di porta!" esclama Adamas, studiando attentamente la parete di ferro nero, intaccata e segnata dal tempo. "Ma ogni porta ha la sua chiave, e noi ce l'abbiamo". Così dicendo apre la sacca di cuoio e tira fuori uno strano oggetto: un agglomerato di cristalli triangolari fusi in un unico blocco. "Questo è il congegno che i Maghi Anziani hanno preparato per noi. Deve essere posto ai piedi della porta e viene attivato schiacciando questo frammento" continua, indicandoti un cristallo d'argento che sbuca da un lato dell'oggetto. "Questo affare esploderà dieci

secondi dopo aver premuto la lamella d'argento".

Con molta calma tira fuori di tasca una moneta e la lancia in aria. "Uno di noi dovrà sistemare il congegno" ti dice, afferrando la moneta. "Siamo gli unici in grado di farcela". Poi ti indica con un cenno il suo pugno chiuso, invitandoti a chiamare 'testa' o 'croce'.

Se vuoi chiamare 'testa', vai al **330**.
Se vuoi chiamare 'croce', vai al **212**.
Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e vuoi farne uso, vai al **14**.

79

Gli afferri strettamente le braccia, lo tiri fuori da sotto il cavallo morto e gli apri la visiera dell'elmetto. Il poveretto tossisce, sputando il fango che ha in bocca e si distende sul bordo del fossato.

"Ti devo la vita, Esploratore" boccheggia. "Ancora un minuto ed ero spacciato". Fai per andartene, ma quello ti afferra il polso e ti mette in mano una Medaglia. "Questa l'ho vinta nella Battaglia di Luomi" ti racconta con orgoglio. "Voglio che la tenga tu, in segno della mia eterna riconoscenza". (Se vuoi tenerti la Medaglia, segnala sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che tieni in tasca.)

Un'altra pioggia di frecce sta precipitando dal cielo, e ti getti in fondo al fossato per evitare di essere colpito. Quando la scarica finisce, sollevi la testa e scopri che il cavaliere non è più là: si è messo al seguito del Principe e dei suoi cavalieri che galoppano contro i Drakkar.

Se vuoi seguirlo a piedi, vai al **115**.
Se decidi di cercare un cavallo, vai al **247**.

80

La serratura scatta e la porta si apre su un passaggio illuminato da torce crepitanti. A metà strada trovi un'altra porta, una solida lastra di ferro con un'unica, piccola finestrella sbarrata. Ti avvicini in silenzio a questa porta e sbirci tra le sbarre.

Se hai già visitato il Danarg in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **260**.
Altrimenti, vai al **114**.

81

Gli Akataz si avventano su di te con furia selvaggia, come se fossero ansiosi di vendicare la morte dei loro fratelli.

Branco di Akataz:
Combattività 28 — Resistenza 45

Questi cani da guerra sono particolarmente suscettibili all'attacco psichico. Se possiedi l'Arte dello Psicolaser o del Raggio Psichico e vuoi usarle, raddoppia i punti aggiuntivi di Combattività; se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, puoi triplicarli.

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento saltando nel precipizio: vai al **340**.
Se vinci, vai al **268**.

82

Nel sentire la tua risposta l'ufficiale abbassa la spada, e il suo volto si illumina di un sorriso amichevole. Ti racconta che il suo è un reparto della riserva che è stato mandato sulle colline per assicurarsi che non ci siano truppe nemiche. Il tuo sesto senso Ramas conferma che l'uomo ti sta dicendo la verità, e quando si offre di portarti ad incontrare il suo comandante accetti l'invito di buon grado.

Vai al **6**.

83

La tua abilità Ramas ti mette in grado di sopportare gli intossicanti effetti di quell'odore. Scuoti la testa e reprimi uno sbadiglio, mentre sproni il cavallo verso la fine della vallata.

Vai al **98**.

84

Perquisisci i cadaveri dei Krorn, ma trovi ben poco di utile. Le loro armi sono grezze e mal lavorate, e le borse contengono solamente delle strisce di carne secca. Pensi che ti sarebbero utili nel lungo viaggio che hai davanti, ma le storie che hai sentito sull'amore dei Krorn per la carne umana ti fanno desistere dall'idea di portarti dietro quel cibo.

Se vuoi nascondere i cadaveri prima di attraversare il fiume, vai al **146**.

Se preferisci lasciarli là, vai al **335**.

85

Sebb Jarel informa i partigiani che ha acconsentito ad accompagnarti attraverso la Palude Infernale. Sta molto attento a non rivelare i dettagli del vostro viaggio, ma si lascia sfuggire che la tua missione potrebbe portare un duro colpo ai Drakkar e ai loro padroni, i Signori delle Tenebre.

All'alba, dopo una buona nottata di riposo e una sostanziosa colazione, montate in sella e cavalcate lungo un sentiero nascosto che porta a Pirsi. Lasciate là i cavalli, perché la prossima parte del viaggio, attraverso la foresta di Taintor, è troppo difficile da affrontare a cavallo. Seguendo le tracce di un sentiero abbandonato vi addentrate tra i vecchi pini fin quasi al tramonto, quando vi fermate per la notte. Jarel si offre volontario per il primo turno di guardia, mentre tu ti sdrai riconoscente su un guanciale di foglie ammuffite e sprofondi subito in un pesantissimo sonno.

Ti sembra di aver appena chiuso gli occhi, quando vieni svegliato dall'ululato selvaggio e sinistro di un lupo di Taintor.

Vai al **329**.

86

I tuoi sensi ti dicono che quest'uomo è degno di fiducia, e anche molto intelligente: ci sarebbe ben poco da guadagnare a cercare di imbrogliarlo. Pensi che con il suo aiuto sarà molto più facile entrare a Torgar e tentare di recuperare le



(fig. 5) I prigionieri sono condotti alle miniere

Pietre della Sapienza. Dopo averci pensato un po' su, decidi di rivelargli la tua vera identità.

Vai al **290**.

87

Quattro uomini muoiono prima che sia possibile ricostituire la linea di difesa e recuperare il terreno perduto. I soldati di Hammerland si stanno ritirando mentre i Brigandi avanzano; ma neanche loro riescono a far breccia tra le Guardie di Palazzo. Una tromba squilla in lontananza, e gli uomini del Principe esultano nel vedere le truppe di riserva che stanno salendo la collina per portare aiuto. Duecento lancieri di Eru avanzano impavidi e sorprendono al fianco il nemico. L'attacco è devastante. Le schiere nemiche sono fatte a pezzi e cacciate dalla collina; i lancieri si fermano per lasciare spazio ad un reparto di arcieri che sta avanzando per colpire ancora alle spalle i nemici in ritirata. Per i guerrieri di Hammerland e i Brigandi, che lasciano il campo di battaglia nel caos più completo, questa disfatta è una delle peggiori che abbiano mai subito.

Vai al **66**.

88 *(fig. 5)*

Segui furtivamente Paido nei sotterranei di Torgar, nascondendoti tra le ombre. Nei passaggi sfilano lunghe colonne di poveri schiavi, che trascinano i loro corpi affamati e torturati andando e tornando dalle miniere dove lavorano.

Delle guardie Drakkar continuano senza sosta a picchiarli, a frustarli e a imprecare contro quei disgraziati, quasi godendo delle loro sofferenze.

Emergi da un corridoio nell'ombra di una stanza circolare, dove una scala sale verso una enorme porta triangolare di ferro, guardata a vista da un drappello di Cavalieri della Morte Drakkar. Una strana sensazione ti fa accapponare la pelle quando i tuoi sensi indovinano la presenza delle Pietre della Sapienza, da qualche parte dietro quella porta. Improvvisamente il suono di una campana d'allarme riempie la stanza; i Cavalieri della Morte cominciano a scendere le scale e lo stomaco ti si contrae per la paura di essere stato visto.

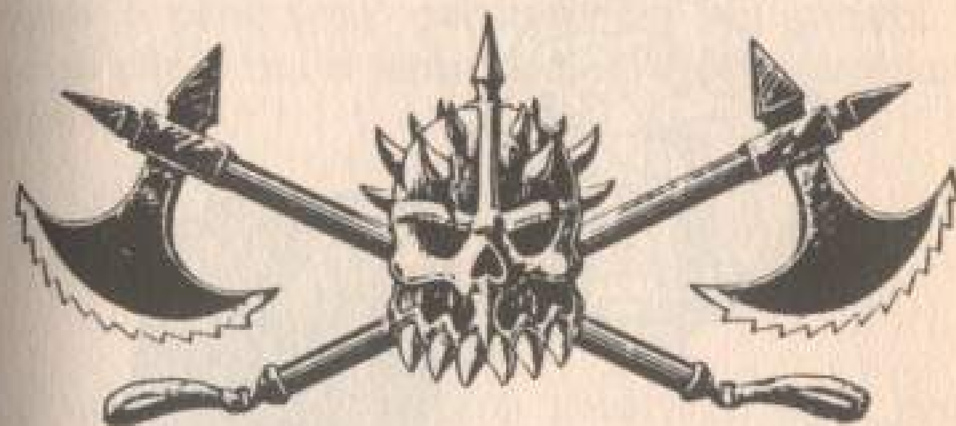
Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **299**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **52**.

89

La curiosità è più forte della prudenza, e decidi di dare un'occhiata all'affascinante costruzione. Scopri che la vegetazione è stata tagliata di recente per dare accesso alle porte; e dei buchi anneriti dal fuoco sono tutto ciò che rimane delle serrature di cristallo che le hanno tenute chiuse per secoli. Oltre le porte una galleria scende dolcemente verso una camera enorme e vuota, circondata da numerose aperture. Una luce verde e il debole e monotono risuonare di una cantilena stonata ti attirano verso una di quelle porte: là dietro una scalinata scende nelle viscere della terra.

Mentre scendi con estrema prudenza, l'aria si fa sempre più umida e fredda. Le scale sono bagnate di umidità e brulicano di ragni e di altri insetti che scappano mentre avanzi. Conti sessanta gradini prima che la scala termini davanti ad un'enorme porta rovinata dall'umidità e dagli anni. È accostata, e quando sbirci nella fessura ti si gela il sangue nelle vene.

Vai al **200**.



90

Dividi il pasto serale con una compagnia di arcieri accampati vicino alla tenda del Principe. La maggior parte di loro è molto stanca dopo la lunga giornata di marcia, e quando la cena è finita si mettono subito a dormire. Ce ne sono però alcuni che non riescono a prender sonno, e per allontanare dalla mente il pensiero della battaglia di domani si danno da fare a intagliare frecce, a tendere gli archi, o a giocare a dadi. Due arcieri di Humbold ti invitano ad unirti a loro.

Se vuoi giocare a dadi con loro, vai al **218**.
Se preferisci invece tornare alla tenda del Principe, vai al **29**.

91

Un dolore atroce ti esplode nel petto, quando tre frecce lanciate dai Drakkar si infilano profondamente nel tuo corpo. Lanci un grido agonizzante e cadi a terra, ma il dolore lascia presto il posto ad un terrificante torpore che ti toglie ogni resistenza.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



92

Il capo dei partigiani ascolta pazientemente il racconto dei molti eventi che ti hanno portato a chiedere il suo aiuto. Sta seduto e osserva il fuoco, con gli occhi fissi sulle fiamme baluginanti, mentre medita su ogni parola che gli dici. Dopo molto tempo, avendo sentito la tua richiesta d'aiuto, solleva gli occhi dal fuoco e ti fissa con sguardo penetrante.

"Parli con coraggio e saggezza, Maestro Ramas. È raro trovare queste virtù in una persona giovane. L'aiuto che mi chiedi potrebbe costarmi la vita; eppure non mi offrì nulla in cambio, tranne il ringraziamento di un paese lontano e l'esile promessa di un'età migliore. Comunque mi sento obbligato ad aiutarti, perché in cuor mio sento che sei tu quello che ci può liberare dalla tetra presenza dei Signori delle Tenebre".

Poi si alza in piedi, e lo segui mentre si dirige verso l'arcata. "Vieni, dobbiamo prepararci per il nostro viaggio. La strada che vuoi percorrere è lunga e pericolosa: partiremo al più presto, a meno che il buon senso non mi faccia cambiare idea".

Vai all'**85**.

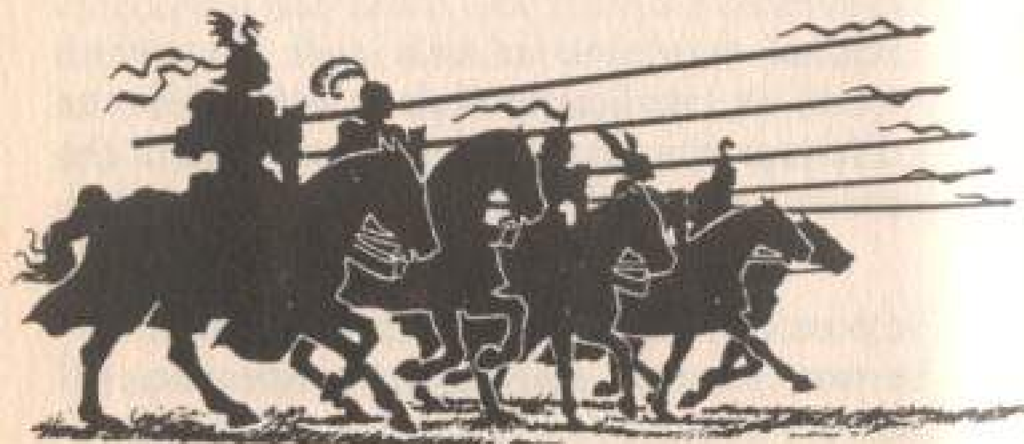
93

Le tue difese psichiche ti avvertono della presenza di un pericolo mortale. Le sagome fluttuanti che vedi sono i fantasmi dei druidi Cener, trucidati su quest'isola molti secoli or sono. Sono stati richiamati fuori dalle loro tombe dimenticate dalla presenza del loro maestro, Tagazin, e ora sono decisi a mettere in atto la vendetta del demoniaco signore contro di te.

Le creature si alzano in aria e si avvicinano emettendo un terrificante ululato: sentono le tue forti difese psichiche, e sanno istintivamente che toglierti le forze vitali non sarà un'impresa facile.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **133**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **256**.

Il territorio ad ovest di Cetza è pianeggiante e regolare, e offre ben pochi ripari a chi si avvicina alla città. Pian piano ti fai strada tra l'erba che ti arriva alle ginocchia, fino ad arrivare a un centinaio di metri da un ponte di pietra dove la strada attraversa un fossato maleodorante per entrare quindi in città. Fai bene attenzione a muoverti con cautela, perché il ponte è piantonato e riesci a scorgere gli elmetti neri e appuntiti dei difensori nemici che scintillano alla luce della luna. Ti avvicini strisciando come un serpente, scendi nel fossato e ti ripari sotto il ponte di pietra. Con la guancia appoggiata alla roccia bagnata, tendi le orecchie per sentire ciò che dicono i nemici. Riconosci subito il loro duro linguaggio: parlano la lingua dei Giak, però sono umani. E gli unici esseri umani che parlano quella lingua così speditamente sono i Cavalieri della Morte, il corpo scelto dei Drakkar.



Improvvisamente senti un forte rumore che ti fa accelerare i battiti cardiaci: è caduta una lancia proprio vicino al tuo nascondiglio, e la punta dell'arma emerge dall'acqua fangosa. Un rumore di passi pesanti segue ad un'imprecazione: uno dei Cavalieri della Morte sta scendendo per recuperare l'arma che ha lasciato cadere.

Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, vai al **13**.

Se non possiedi la maestria che conferisce questo Cerchio di Sapienza, estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **107**.

Se va da 7 in poi, vai al **338**.



95

Dai un colpo poderoso alla catena, ma l'anello non si rompe. Irritato dalla sfrontatezza del tuo attacco e consapevole del pericolo che avrebbe corso se fosse riuscito, il demoniaco signore si avventa su di te e ti affonda profondamente i canini nel petto. Un dolore fortissimo esplode dentro di te, ma questo agonizzante tormento lascia subito il posto al torpido gelo della morte.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

96

Il Barone sta gridando ai Krorn di mettersi in riga e di prepararsi ad avanzare. L'unica parte vulnerabile del suo corpo che riesci a vedere, mentre cammina su e giù davanti alle truppe schierate, è la testa senza elmetto.

Col tuo solito sangue freddo incocchi una freccia e miri alla sua nuca.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino ed aggiungi gli eventuali punti aggiuntivi.

Se il totale va da 0 a 7, vai al **9**.
Se va da 8 in poi, vai al **272**.

97

Osservi per un'ora il fiume, piangendo la morte del tuo compagno. Il tuo cuore è gonfio di dolore, ma non permetti che la tristezza si trasformi in disperazione. Giri lo sguardo verso Torgar e giuri solennemente di vendicare la sua morte, recuperando le Pietre della Sapienza dai sotterranei di quella cittadella.

Il tuo viaggio lungo la sponda del fiume Torg è molto lungo e faticoso. Per otto giorni sei costretto ad arrancare nel fango nero, sempre accompagnato da una parete di alberi rinsecchiti che ti tolgono la visuale delle terre che si estendono a nord e a sud. Gli unici abitanti di questo territorio dimenticato sono gli insetti ronzanti che sembrano librarsi immobili nell'aria. Continuano a darti molto fastidio, ma il loro morso è innocuo.

Al mattino del nono giorno la riva fangosa lascia il posto a un terreno più solido, e gli alberi si fanno meno fitti. Davanti a te c'è la desolata distesa di terra gialla e solforosa che segna l'inizio delle colline di Nadulritzaga. Riesci anche a scorgere una strada di pietre dissestate che scompare in lontananza.

Vai al **140**.

98

Un lieve smottamento del terreno ti avverte della presenza di un pericolo. Metti a fuoco la tua vista d'aquila sulle rocce grigie che incombono sopra di te, e incontri uno sguardo in una fessura tra due grossi macigni. Ti si contrae lo stomaco. Ti senti in trappola, e stai quasi per spronare il cavallo e scappare, quando una voce si rivolge a te dall'alto: "Salve, Esploratore! Che notizie porti da Luomi?"

Se decidi di rispondere a quella voce, vai al **223**.

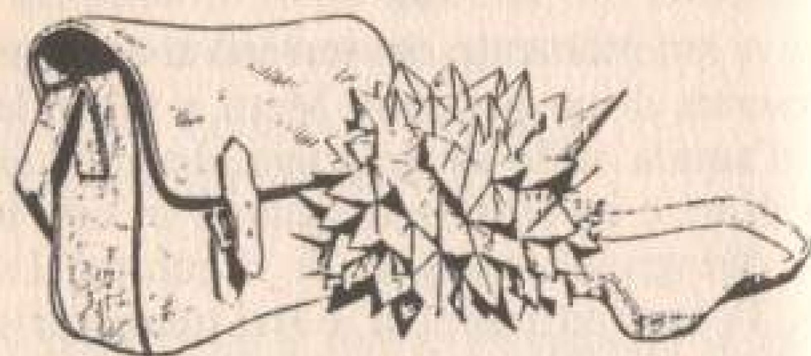
Se vuoi scappare in fretta da là, vai al **134**.

99

Le grida dei combattenti e il fragore metallico delle balestre echeggiano dietro di te mentre ti lanci di corsa verso la porta. Una pioggia di massi cade dall'alto, schiantandosi tutt'intorno, ma riesci ad evitare questi enormi proiettili e a raggiungere illeso la tua meta. Ti togli velocemente di spalla la sacca, inneschi il cristallo esplosivo e corri indietro, contando i secondi ad ogni passo. Ma ecco che l'improvvisa e terrificante esplosione ti fa cadere in avanti e senti subito un forte dolore diffuso alla schiena. Un grosso frammento di roccia ha spezzato la spada che portavi appesa in spalla, e ti ha mandato lungo e disteso al suolo: perdi 4 punti di Resistenza.

La disperata voglia di sopravvivere è più forte del dolore, e ti metti al riparo senza perdere un secondo.

Vai al **301**.



100

Ti avvicini con cautela al margine della voragine e guardi di sotto, nelle oscure profondità. Nessuna luce riesce a penetrare quel buio, e nessun suono sembra provenire da questo abisso senza fondo. Sopra di te le Pietre della Sapienza sono sospese in una palla di fiamme verdi, imprendibili da dove sei, ma a portata di mano dalle costruzioni metalliche che stanno sopra la buca.

Se vuoi salire sopra una di quelle costruzioni metalliche e tentare di recuperare le Pietre della Sapienza dall'alto, vai al **249**.

Se vuoi dare un'occhiata alle aste di cristallo, vai al **160**.

Se vuoi escogitare un modo per recuperare le Pietre della Sapienza dal basso, vai al **201**.



101

Il terzo giorno di viaggio è accompagnato da un vento freddo, che soffia da ovest sulla palude desolata e ti intirizzisce fino alle ossa. Contorti arbusti grigi sono allineati lungo il canale che stai percorrendo, e la prua dell'imbarcazione scivola sopra le radici marcescenti sollevando una nuvola di gas nauseabondi. Finalmente esci da questo inferno: raggiungi un corso d'acqua più largo e sei costretto a remare controcorrente.

"Dovremmo essere vicini all'estuario" dice Jarel, indaffarato ai remi per riprendere la giusta

rotta. Dopo qualche minuto, quando sta per iniziare il tuo turno di remata, ecco apparire in lontananza la foce del fiume Torg.

Vai al **209**.



102

Il tuo senso Ramas ti dice che il sentiero che risale la vallata porta a nord, e la città di Pirsi si trova a circa una trentina di chilometri in quella direzione.

Se vuoi prendere quel sentiero e dirigerti a nord, verso Pirsi, vai al **313**.
Se decidi di seguire il sentiero che risale il fiume verso ovest, vai al **18**.

103

Dopo esserti assicurato che lo Zaino e il resto dell'equipaggiamento sono legati saldamente, prendi una lunga rincorsa e salti oltre il fossato.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **154**.
Se va da 7 in poi, vai al **215**.

104

Riconosci subito i pallidi lineamenti segnati da profonde cicatrici di Roark, governatore della città di Amory. Dall'ultima volta che lo hai visto è molto invecchiato: i suoi capelli scurissimi sono screziati di grigio e cammina curvo sotto il peso degli anni. Ma il suo sguardo è ancora freddo e crudele com'era quattro anni fa, quando ha tentato di ucciderti.

Vai al **263**.



105

"Mi manda Re Sarnac" esclama in fretta l'ufficiale. "Devo trovare il Principe e chiedergli di mandare le sue truppe di riserva in aiuto alla nostra frontiera che sta assaltando il ponte. I nostri lancieri sono già impegnati in un attacco disperato al frutteto, e gli altri soldati stanno sostenendo l'ala destra della cavalleria. Ci restano meno di un centinaio di uomini per salvare i nostri valorosi che rischiano la vita al ponte".

Gli racconti della vittoria del Principe, spiegandogli che al momento, assieme alle Guardie di

Palazzo, sta ancora combattendo e che si trova in una situazione disperata. "Capisco" ti risponde tristemente l'ufficiale. "Non posso pretendere che il Principe faccia a meno delle truppe di riserva che in questo momento gli sono indispensabili".

Se vuoi tornare indietro e prendere il comando delle truppe di riserva del Principe, vai al **49**.

Se vuoi aiutare l'ufficiale di Lencia a raccogliere dei rinforzi per aiutare i soldati che combattono al ponte, vai al **148**.

106

Una luce brillantissima si sprigiona quando le due sfere esplodono, e i loro frammenti si sparpagliano sibilando contro i ranghi dei soldati di Palmyrion. Gli uomini urlano per il dolore e il terrore: le schegge bruciano tutto ciò che toccano. Le conseguenze di quello scoppio non ti lasciano illeso: alcuni frammenti ti sono caduti addosso e la manica della tua tunica sta andando a fuoco.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore Superiore, o uno più alto, vai al **2**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo grado di addestramento Ramas, vai al **253**.

107

Ecco apparire il Cavaliere della Morte, che con la sua stazza possente chiude completamente l'arcata. Imprecando contro la sua disattenzione raccoglie la lancia, ma quando ti vede nascosto sotto il ponte il suo borbottio si trasforma in un grido di allarme.

Se vuoi attaccare questo soldato Drakkar, vai al **180**.

Se vuoi provare a scappare verso il campo alleato, vai al **316**.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico e vuoi usarla, vai al **139**.



108

Cavalchi lungo una strada coperta di vegetazione, che scende verso il guado. Quando giungi all'altezza della prima capanna di legno il tuo cavallo s'impenna e nitrisce imbizzarrito, come sentendo un pericolo, e sei costretto ad aggrapparti con forza alle redini per paura di essere disarcionato. Appena riprendi il controllo dell'animale, senti un forte grido e subito una pioggia di frecce parte sibilando verso di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e del Controllo Animale, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 1, vai al **91**.
Se va da 2 a 6, vai al **283**.
Se va da 7 in poi, vai al **153**.

109

Con un tiro preciso la tua freccia colpisce l'armatura del capo dei Drakkar: si infila oltre la spessa piastra di metallo che gli protegge il petto, perforandogli il cuore. Appena crolla a terra, gli altri sfoderano le spade e si fanno avanti per vendicare la sua morte.

Cavalieri della Morte:
Combattività 38 Resistenza 45

Se vinci questo combattimento, vai al **162**.



110

Re Sarnac e un gruppo di cavalieri bloccano la strada che porta verso est. Montano fieramente i loro cavalli da guerra, e indossano le armature ammaccate e ancora macchiate del sangue dei nemici uccisi in battaglia o messi in fuga. Il Barone sta avanzando verso di loro, ma il Re e i suoi fidi guerrieri restano fermi, immobili, come una parete di acciaio temperato. Man mano che il Barone si avvicina essi abbassano lentamente le lance. Ed ecco che con un ultimo, impressionante grido di rabbia, il Barone si schianta assieme al suo cavallo contro quei prodi guerrieri schierati. Si sente un orrendo rumore di metallo fracassato e di cavalli che scalpitano, poi il Barone riappare, impalato sulla punta della lancia di Re Sarnac e sollevato in aria.

Vai al **300**.

111

Il capitano sorride, poi guarda dietro le tue spalle e fa un gesto col capo al proprietario della taverna. Senti un debole cigolio subito seguito da una folata d'aria: la balestra scarica il suo colpo! L'istinto Ramas ti teneva all'erta, e la tua pronta reazione è quella di appiattirti sul tavolo. Il capitano ha appena il tempo di contrarre il volto in una orribile smorfia di terrore, prima che il veloce dardo si conficchi tra i suoi occhi stupefatti.

"Prendetelo!" urla il padrone della taverna, e subito tre tozzi avventori si avvicinano con le daghe pronte a colpire. Il primo dei tre, nello scontro, perde la daga e la mano che la reggeva. Mentre torna indietro urlando di dolore e di rabbia, gli altri si scambiano uno sguardo terrorizzato e si fermano.

Se vuoi avanzare ed attaccarli, vai al **274**.
Se decidi di fuggire dalla taverna, vai al **68**.

112

Concentri la tua capacità Ramas sul rettile strisciante e gli ordini di ritirarsi. Quello si ferma e solleva il capo cornuto, guardandoti con i suoi occhi famelici e pieni di sospetto. Poi, sbuffando di sdegno, si gira e se ne va tra l'erba alta.

Vai al **144**.

113 *(fig. 6)*

"È giunta la tua ora, bastardo!" ghigna attraversando la piazza con la temibile ascia sollevata e pronta a colpire. Tu alzi la Spada del Sole al-

(fig. 6) "Muori, bastardo!" grida sollevando l'ascia fiammeggiante

l'altezza della sua testa: la lama brilla di luce dorata quando i raggi del sole la colpiscono e la caricano d'energia. Negli occhi del Barone serpeggia per un attimo un dubbio, ma poi scaccia ogni timore e continua ad avanzare senza esitazione. Con un sibilo la lama dell'ascia si incendia di fiamme scarlatte che emanano un forte puzzo di zolfo.

Barone Shinzar (con l'Ogg-kor-kaggaz):
Combattività 40 Resistenza 50

Inebriato dal potere della sua arma, il Barone è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Puoi lasciare il combattimento dopo tre scontri, andando al **229**.

Se vinci, vai al **300**.



114

Vedi una cella buia e un prigioniero seduto a gambe incrociate sul pavimento di pietra. La sua pelle scura è coperta da sottili cicatrici e i capelli biondi e intrecciati sono insozzati di sangue. Solleva stancamente il capo e i suoi occhi felini brillano alla luce della torcia. Riconosci

subito le sue fattezze: è un Vakeros, uno dei maghi guerrieri di Dessi.

Provi ad esaminare la serratura e noti che la chiave della cella è appesa ad un gancio di fianco alla porta.

Se vuoi aprire la cella e liberare il prigioniero, vai al **269**.

Se decidi di lasciar perdere e continuare per la tua strada, vai al **189**.



115

La voce del Principe Graygor si leva sopra il fragore della battaglia quando dà ordine alle Guardie di Palazzo di attaccare la collina. La terra trema sotto gli zoccoli dei cavalli che si lanciano al galoppo, e gli stendardi sventolano sulle lance alzate. I Drakkar si stringono l'uno contro l'altro e appoggiano le aste delle lance contro il fianco della collina per riuscire a tener ferme le mani che tremano dalla paura. Ora i cavalieri di Eru si arrampicano sul pendio. Dal tempio esce un lampo luminoso che manca il bersaglio: passa crepitando sopra le loro teste ed esplode dietro all'ultimo dei cavalli, lanciando in aria solo un po' di terra bruciacchiata. Il Principe lancia l'urlo di battaglia e i cavalieri si avventano sui Drakkar in un boato assordante. I pesanti cavalli riescono ad aprire una breccia nel muro di lance, facendo stridere il metallo e spargendo il panico fra i nemici. Il Principe e una dozzina dei suoi più valorosi cavalieri rompono le difese e galoppano verso il tempio, ma i Drakkar serrano i ranghi e riescono a chiudere la breccia. Le altre Guardie di Palazzo sono costrette a fermarsi e a combattere corpo a corpo con i nemici.

Raggiungi la collina e balzi oltre i cadaveri sparsi qua e là. Quando raggiungi la mischia, vedi due Drakkar che si avventano contro di te con le asce alzate, pronti a colpirti. "Per Sommerlund!" urli, e ti giri a fronteggiare il loro attacco.

Drakkar:
Combattività 22 Resistenza 32

Se vinci, vai al **297**.

116 *(fig. 7)*

I vortici di nebbia si avvicinano al blocco di marmo aumentando a poco a poco di volume. Ecco che cominciano ad assumere la forma di un enorme sciacallo dai denti affilati e dalla pelle liscia e lucida. Il corpo muscoloso luccica per il ghiaccio che lo ricopre, e dal muso escono sbuffando delle spirali di fumo nero. Roark e i

(fig. 7) Lo sciacallo ha al collo un amuleto

suoi seguaci si gettano in ginocchio e si mettono ad adorare con devozione questa creatura, che abbassa gli occhi luccicanti e li fissa con disprezzo.

"Perché mi avete invocato?" chiede, con voce profonda e gracchiante. Ma prima che Roark gli possa rispondere il demoniaco signore gira il capo nella tua direzione ed emette un ringhio terrificante.

Se possiedi l'Arte Ramastan del ~~Raggio~~ lo scudo Psichico, vai al **26**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **213**.



117

L'orso ti guarda amichevolmente e solleva le zampe macchiate di sangue. Poi infila pian piano una delle sue affilatissime unghie nella cinghia del tuo Zaino e ti solleva in piedi. Siccome hai appena visto di quanta forza e ferocia è capace questa bestia, noti con piacere quanto docile è diventata sotto l'influsso della tua Arte Ramas. Improvvisamente qualcosa nell'aria lo disturba, e senti che vuole che tu lo segua via di là.

Se vuoi seguire l'orso, vai al **58**.

Altrimenti, vai al **3**.

118

Il sergente urla un ordine e i suoi uomini si avventano in avanti, nella speranza di infilzarti con le loro lunghe spade. Con molta freddezza riesci a respingere il primo attacco e a ritirarti abbastanza lontano da dissuaderli dall'inseguirti. Con un grido di rabbia frustrata il sergente incita gli uomini ad attaccare ancora.

Partigiani a cavallo:
Combattività 28 Resistenza 32

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, aggiungi 2 punti alla tua Combattività per la durata dell'incontro.

Puoi lasciare il combattimento dopo due scontri, andando al **39**.

Se vinci, vai al **239**.



119

Prendi una freccia e la lasci partire verso la prima di quelle creature: gli penetra nel cranio senza capelli e l'orrenda figura crolla tra i cespugli. Le altre emettono degli strani gorgoglii di paura e ti fissano con i loro minacciosi occhi neri, mentre si preparano ad attaccarti.

Krorn:
Combattività 20 Resistenza 33

Se vinci, vai all'**84**.

120

I nitriti dei cavalli e il suono della tromba di guerra annunciano i preparativi per un altro assalto al ponte naturale. La fanteria si raccoglie e attende l'ordine di portarsi al riparo di un terrapieno di legna e terriccio innalzato per proteggere la prima linea; i soldati si precipitano dietro le loro postazioni difensive, per proteggersi dalla pioggia di frecce che sta cadendo dai bastioni. La porta di ferro si trova a meno di cinquanta metri, e il terreno è cosparso dei cadaveri di coloro che sono morti durante gli assalti precedenti.

Accompagni Lord Adamas, che si fa strada fra i ranghi della fanteria ed entra in una trincea che si avvicina zigzagando verso il ponte naturale. Si ferma presso una catasta di legna, e parla con un capitano seduto a terra ed intento a fasciarsi il braccio rotto. L'ufficiale ferito gli porge la sua sacca di pelle e Adamas continua a percorrere la trincea fino ad arrivare sul ponte naturale. Là vi riparate, e sbirciate attraverso una fessura tra le assi la maestosa entrata di Torgar.

Vai al **78**.

121

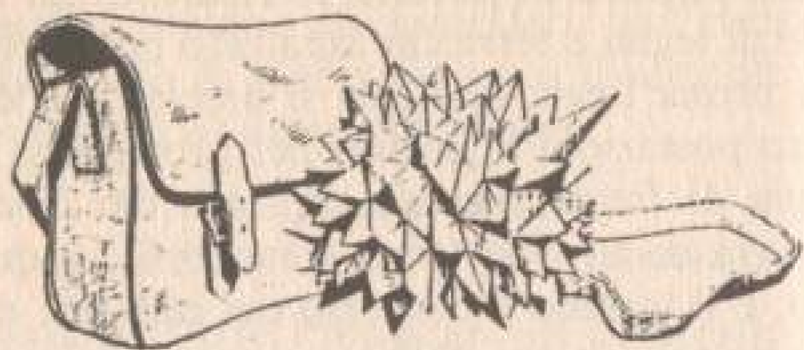
Il tuo istinto ti salva da una morte improvvisa. Ti giri per evitare la freccia che ti sfiora la spalla, graffiandoti appena: perdi 2 punti di Resistenza. Ma ora il nemico è ben determinato a farti fuori e sta già ricaricando in fretta l'arco.

Se anche tu possiedi un Arco, vai al **36**.

continua

Se vuoi gettarti al riparo tra le rovine, vai al **277**.

Se vuoi sfuggire al cecchino infilandoti di corsa in un vicolo alla tua sinistra, vai al **155**.



122

Quando ti vedono, i cavalieri sfoderano le loro spade e fermano i cavalli. Il loro capo scende di sella e si avvicina titubante, con la lama pronta a colpirti nel caso tu faccia una mossa falsa. Con sguardo nervoso osserva con attenzione la tua tunica sporca per il lungo viaggio, mentre i suoi uomini controllano le colline circostanti.

"Qual è il tuo reggimento, soldato?" ti chiede l'uomo bruscamente. Mentre ricambi i suoi sguardi diffidenti, noti che lui e i suoi uomini indossano mantelli grigi e rossi su cui è ricamato l'emblema di una mano aperta. L'unico reparto di cavalleria che porta questo tipo di divisa è quello di Talestria.

Se vuoi dire all'ufficiale che sei un Esploratore di Eru, vai all'**82**.

Se decidi di raccontargli che sei un Maestro Ramas di Sommerlund, vai al **339**.

Se non hai proprio intenzione di rispondergli, vai al **151**.

123

Il salto è reso ancor più pericoloso da un intrico di alberi e radici che copre il bordo opposto del burrone. Quegli impedimenti, comunque, potrebbero offrire un sicuro punto d'ancoraggio per una corda.

Se hai una Corda e vuoi usarla, vai al **48**.

Altrimenti, vai al **317**.

124

Ti muovi in silenzio tra la bassa fanghiglia, mentre il margine del fossato ti nasconde dagli occhi attenti dei Drakkar. Dietro il fossato il terreno sale verso un basso muretto, che circonda una fila di alberi coltivati. È un frutteto di meli, ed è pieno di soldati nemici pigiati attorno ai fuochi da campo o addormentati sotto i rami degli alberi carichi di frutti. Oltre il frutteto si estende un'ampia distesa erbosa coperta di tende e di recinti provvisori, pieni di cavalli. Sono le truppe di rinforzo del Barone Shinzar: più di 600 cavalieri appena arrivati. Ti fissi bene in mente ogni minimo dettaglio prima di lasciare il fossato e tornare furtivamente indietro verso l'accampamento alleato.

Il Re e il Principe Graygor lodano il successo della tua missione esplorativa: le informazioni che hai raccolto sono di vitale importanza per il loro piano di battaglia. Il Principe capisce che sei molto stanco, e ordina ai suoi araldi di scortarti fino al quartier generale e di prepararti un comodo letto per la notte. Dopo il lungo giorno di marcia e la tensione della missione esplorati-



(fig. 8) I Krorn avanzano sulle loro corte zampe

va, accetti finalmente di buon grado l'opportunità di riposarti.

Vai al **280**.

125

Il tuo viaggio verso nord, attraverso la foresta di Moggador, è lungo e stancante e nasconde molte insidie. Bande vaganti di Krorn e branchi di lupi selvatici ti costringono a stare all'erta ad ogni istante. Mentre continui ad inoltrarti nel cuore del loro enorme dominio, il tuo senso del tempo si fa sempre più debole. L'unica consolazione che ti accompagna per questo sentiero lungo e solitario è che in questo posto c'è una grande abbondanza di cibo.

Al mattino del tuo nono giorno di cammino noti che i pini argentati si fanno più radi, e che il terreno comincia ad essere più polveroso e meno coperto di vegetazione. Ben presto giungi su una strada costruita con pietre levigate, che esce dalla foresta e scompare in una vasta distesa di terreno giallo e solforoso. Controlli sulla mappa e i tuoi sospetti vengono subito confermati: sei giunto ai piedi delle montagne Nadulritzaga, e meno di venti chilometri ti separano dalla fortezza di Torgar.

Vai al **140**.

126 *(fig. 8)*

Il Barone Shinzar grugnisce un ordine, e il gruppo di Krorn avanza verso di te. Non sono alti come il loro capo, ma ben più larghi, e le loro

braccia, grosse come rami di alberi, pendono fino alle ginocchia. Avanzano goffamente sulle loro piccole gambe storte, e la loro pelle ruvida sembra cuoio. Un brivido ti corre lungo la schiena nel ricordare ciò che hai sentito dire di queste creature: la loro piacevole abitudine di divorare i nemici. Ma mentre continuano ad avanzare abbandoni ogni timore e ti prepari a combattere.

Branco di Krorn:
Combattività 23 Resistenza 60

Se vinci, e il combattimento dura per quattro scontri o meno, vai all'**11**.

Se il combattimento dura più di quattro scontri, vai al **321**.

127

Poco lontano dalla tenda di Lord Adamas si alza una torre di guardia di legno, costruita dai suoi ingegneri, che offre una perfetta visuale del ponte naturale e della grande porta di Torgar. Per una scaletta traballante sali sulla piattaforma vicino al Lord Conestabile, ed egli ti racconta gli eventi che hanno portato all'assedio di questa città fortificata.

Dopo la sua vittoria su Ogia e la distruzione di Xanar, Adamas ha guidato gli eserciti alleati di Bor, Talestria e Palmyrion lungo la Pista di Blackshroud all'inseguimento del nemico sconfitto. Quando hanno raggiunto l'Agna-korkuzim, la 'strada degli schiavi', l'esercito di Bor è stato mandato ad assalire Blackshroud da est, mentre la massa delle forze alleate continuava a marciare in direzione nord, verso Torgar. Quando la Talestria era stata invasa, nei primi anni della guerra, migliaia di persone sono state deportate come schiavi e imprigionate in questa fortezza. Lord Adamas ha giurato che un giorno li avrebbe liberati ed è tuttora determinato a portare a compimento la sua promessa.

Durante la marcia verso nord è stata combattuta una dura battaglia nei pressi delle terre di Zuttezna, contro due battaglioni di Giak guidati dal Signore delle Tenebre Kraagenskul e dal Signore delle Tenebre Chlanzor. Entrambi sono stati sconfitti dalle forze alleate e rimandati a Cragmantle a leccarsi le ferite. Nonostante la vittoria gli alleati avevano subito molte perdite, e Adamas ha pensato per un attimo di non avere forze sufficienti per assalire Torgar. Ma oramai erano troppo lontani dalla loro terra per far arrivare rinforzi, e per di più c'era il pericolo che i Signori delle Tenebre ammassassero delle truppe a Tanoz e a Mozgoar e sferrassero un nuovo attacco. Di fronte a questo grave dilemma, Adamas ha deciso di rischiare ugualmente di assalire Torgar.

"Abbiamo i mezzi per far breccia nella porta di ferro" ti dice, osservando pensosamente i grandi battenti metallici di Torgar. "I Maghi Anziani ci hanno dato qualcosa che la ridurrà in briciole, e una volta oltrepassato quel portale libereremo la nostra gente e avremo tutti i rinforzi di cui avremo bisogno".

Vai al **120**.

128

Un anello di ferro assicura l'amuleto alla catena appesa al collo di Tagazin: devi sferrare un colpo che rompa l'anello.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se l'arma che usi è un Pugnale o un'Asta, sottrai 3 dal numero estratto. Se l'arma che usi è un'Ascia o una Mazza, aggiungi 1 a quel numero. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **95**.
Se va da 7 in poi, vai al **233**.



129

Apri con il piede la porta, e la luce del mattino invade l'interno buio. L'uomo solleva lentamente il viso abbronzato e un sorriso gli illumina lo sguardo quando riconosce l'uniforme che indossi.

"Benvenuto, Esploratore" ti dice, e la sua voce dal forte accento di Eru echeggia tra le nude pareti di pietra della stanza. "Sono Halgar di Pirsi. Vieni e dividi con me questo umile pasto per celebrare la nostra vittoria sui Drakkar".

Così dicendo spezza in due l'uccello arrostito e te ne dà metà. È squisito. "Ho visto che ti avvicinavi" continua pulendosi il grasso che gli cola dalla bocca con il dorso della mano callosa, "ed ero sicuro che ti fermavi qui. Dove sei diretto?"

Sulle prime esiti a rispondergli, ma il tuo sesto senso ti dice che quest'uomo non ti sta ingannando. "Devo andare a Pirsi. Ho l'ordine di contattare Sebb Jarel" rispondi, sperando che si offra di raccontarti dove puoi trovare il capo dei partigiani. Halgar stringe gli occhi verdi e si gratta pensosamente il mento.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, vai al **331**.
Se non la possiedi, vai al **267**.

130

Esamini la serratura e riconosci subito il semplice meccanismo d'apertura.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **328**.
Se possiedi un Pugnale, vai al **142**.
Se non possiedi né quest'Arte né l'arma, vai al **17**.

131

Incocchi una freccia e prendi la mira contro un arciere che sta sollevando il suo arco. Sei più veloce di lui: la tua freccia gli si conficca nel petto ed egli crolla a terra. Noti immediatamen-

te che altri due dei cinque uomini che stanno avanzando verso di te sono armati di archi.

Se hai almeno due Frecce nella Faretra e vuoi lanciarle contro questi due uomini, vai al **344**.

Se vuoi provare a scappare attraversando il guado, vai al **166**.

Se decidi di rimetterti in spalla l'Arco e prendere un'altra arma, vai al **251**.



132

Gli uomini ti fissano con sospetto. "Se sei venuto qui per ammazzarmi" dice quell'impostore, "ti sei votato al suicidio".

I cinque si alzano lentamente in piedi e si allontanano dal fuoco, facendo scivolare pian piano le mani verso l'impugnatura delle loro spade. Ad un segno convenuto sfoderano le lunghe lame e partono all'attacco.

Partigiani:
Combattività 24 — Resistenza 36

Puoi lasciare il combattimento in qualsiasi momento; vai al **23**.

Se vinci, vai al **170**.

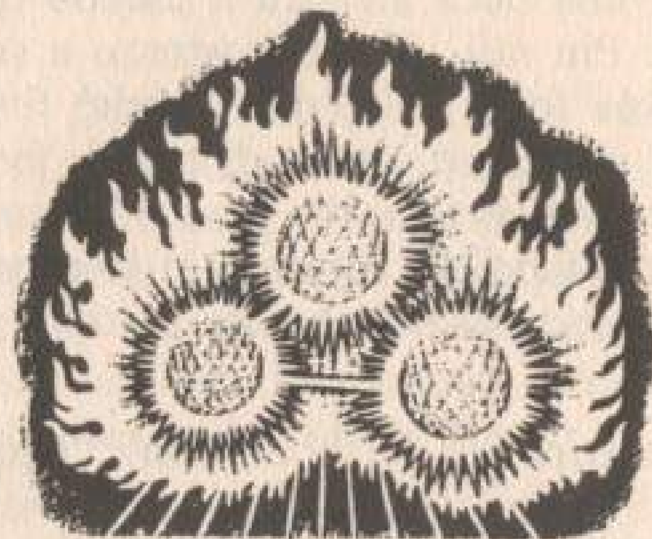
133

Sfoderi la Spada del Sole e sollevi la lama lucente davanti al viso: i fantasmi urlano terrorizzati appena la luce dorata brucia le loro fattezze innaturali. La paura li fa indietreggiare, ma non hanno nessuna intenzione di desistere. Il loro bisogno di nutrirsi delle tue forze vitali supera il terrore per la tua spada. Con un terrificante ululato di rabbia ti circondano e si lanciano all'attacco.

Fantasmi Cener:
Combattività 32 — Resistenza 40

Questi esseri soprannaturali sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Ricordati di raddoppiare i punti di Resistenza persi dai nemici grazie al potere della Spada del Sole.

Se vinci, vai al **156**.



134

Affondi gli speroni nei fianchi del cavallo, ma la bestia non reagisce: i suoi sensi sono intorpiditi dall'intenso profumo dei fiori e la povera bestia ha appena la forza di camminare molto lenta-

mente. Un suono acuto ti riempie le orecchie, e d'istinto ti appiattisci sul collo del cavallo mentre il suono si fa sempre più intenso. Delle *bolas* (tre grosse sfere di metallo tenute legate da robuste corde disposte a forma di Y) ti sfiorano la testa e finiscono in fondo al burrone. Sproni disperatamente il cavallo, ma la bestia inciampa e si accascia sulle zampe anteriori. Cadi in avanti e sbatti la testa a terra: perdi 3 punti di Resistenza.

Se possiedi una Frusta, vai al **214**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **327**.

135

Centimetro dopo centimetro ti arrampichi sulla ripida parete di roccia, spostando il peso del corpo da una buca all'altra e usando ogni precauzione. Più sali, più sei costretto a sostenerti con la sola forza delle dita, finché finalmente raggiungi un grosso intrico di radici, forti abbastanza per sostenere il tuo peso. Con un ultimo sforzo ti tiri fuori dal baratro e ti lasci cadere tra la vegetazione del sottobosco: perdi 3 punti di Resistenza.

Appena recuperi le forze, controlli l'equipaggiamento e ti inoltri nella foresta misteriosa.

Vai al **50**.

136

I Cavalieri della Morte passano dietro al tuo nascondiglio ed escono in fretta dalla stanza. Paido tira un sospiro di sollievo quando sente il rumore dei loro passi pesanti allontanarsi e confondersi col suono del campanello d'allarme. Ma solo quando siete sicuri di essere soli, vi allontanate di là e vi avvicinate alla porta triangolare.

Vai al **230**.



137

Intanto i Drakkar cominciano a vacillare; le loro forze sono nulla in confronto a quelle delle Guardie di Palazzo, il meglio dell'esercito di Eru. Appena le truppe del Principe forzano l'attacco le file dei nemici si rompono e i Drakkar scappano disordinatamente verso la città. Un'esplosione rimbomba in mezzo al campo di battaglia, e una nuvola di fumo nero si alza dal tempio. Lo stomaco ti si contrae nel vedere le macerie scagliate in aria dalle rovine, come un vulcano in eruzione. Poi, così velocemente com'era iniziata, l'eruzione cessa e il fumo si dirada, lasciando vedere il Principe Graygor che sventola in trionfo la bandiera di Eru e comuni-

ca alle truppe la vittoria. Le Guardie di Palazzo hanno preso la collina, e la minaccia della sconfitta è scongiurata. Ma da dove ti trovi riesci a vedere un nuovo pericolo che si sta avvicinando al Principe e ai suoi uomini, minacciando di ucciderli tutti.

Vai al **270**.

138

A tutta velocità corri sul ponte e raggiungi Adamas. Le rocce continuano a cadere, ma ignori il pericolo e trascini il ferito via di là, appena in tempo.

Vai al **301**.

139

Fai ricorso alle tue capacità e lanci un'ondata di energia psichica contro la sua mente. Il Drakkar barcolla all'indietro stringendosi l'elmo nero con le mani coperte dalla maglia metallica. Il tuo attacco gli sta sconvolgendo la mente, ma è abituato al dolore: gli anni di addestramento hanno temprato la sua resistenza psicologica, ed è in grado di sopportare un dolore che annienterebbe un uomo comune. Quando riesce a rimettersi in equilibrio solleva la lancia, pronto a colpire.

Se vuoi combattere contro questo guerriero, vai al **180**.

Se decidi di evitare il combattimento, vai al **316**.

140

Dopo una settimana di viaggio su terreno difficile, la superficie più o meno regolare del sentiero sembra veramente liscia come l'olio sotto i tuoi piedi indolenziti. A mezzogiorno hai già lasciato alle spalle una decina di chilometri, e hai raggiunto un ponte che attraversa un fiumiciattolo dalle acque giallastre che scorre tra le colline. Devi mangiare subito un Pasto, o perderai 3 punti di Resistenza.

Stai per proseguire il tuo viaggio oltre il ponte, quando senti un rumore di zoccoli e vedi un gruppo di cavalieri impolverati che stanno sopraggiungendo.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado di Precettore Superiore, o uno più alto, vai al **12**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, puoi aspettare che questi cavalieri ti raggiungano, andando al **122**.

Oppure puoi nasconderti sotto il ponte, andando al **322**.

141

La buca è molto stretta, e riesci a proseguire solo strisciando sulle braccia e le ginocchia. Un leggero vento solleva la polvere in fondo al baratro e un debole chiarore in lontananza ti permette di intravedere ciò che ti sta davanti. A poco a poco il pendio si fa più ripido, e sei costretto a salire una rozza scala formata da degli

spuntoni di roccia: in alto vedi una striscia di luce che ti invoglia a proseguire, nella speranza di poter uscire.

Mentre ti avvicini all'apertura senti un sibilo alla tua destra. Il sangue ti si gela nelle vene quando vedi un serpente nero, con le fauci spalancate e i denti aguzzi e velenosi che scintillano nel chiarore dell'antro. È arrotolato sopra un nido d'uova a meno di un metro da te.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **35**.

Se vuoi ignorare il serpente e continuare la salita, vai al **235**.

Se decidi di tornare indietro per provare ad arrampicarti sulla parete del burrone, vai al **135**.

142

Passano alcuni minuti prima che tu riesca ad aprire la serratura con il pugnale, e nel farlo spezzi la punta della lama, rovinando l'arma: toglila dal Registro di Guerra.

La porta si apre in un corridoio illuminato da una fila di torce. A metà strada vedi un'altra porta: una solida lastra di ferro con una sola, piccola finestrella sbarrata. Ti avvicini in silenzio e sbirci nella grata.

Se hai già visitato il Danarg in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **260**.

Altrimenti, vai al **114**.

143

Il guerriero si china per raccogliere l'asticella luccicante, ma il Principe Graygor balza in avanti e con un calcio gliela toglie di mano. Questa mossa gli costa cara, perché appena il suo piede tocca l'asta, una fiammata gli scotta la gamba e lo fa cadere a terra. Ti fai avanti e blocchi il tentativo del misterioso nemico di riprendersi l'arma. Con un'orrenda imprecazione quello estrae un pugnale dalla cintura e si lancia contro la tua gola.

Ziran:

Combattività 25 Resistenza 33

Se vinci, vai al **56**.

144

Quella notte vi accampate in una casupola di pietra. È poco più di un tugurio, ma almeno offre un riparo dalla pioggia che comincia a cadere fitta alle prime ombre della sera e continua ancora a cadere all'alba, quando vi rimettete in viaggio. Le ore passano monotone, finché raggiungi una zona boscosa che lascia gradualmente il posto a una distesa di viscida fanghiglia e a pochi alberi contorti e pietrificati. Qui la corrente è debole, e sei costretto a remare per poter avanzare tra le acque torbide e melmose. Jarel siede a prua, con il mantello di pelo di lupo stretto sulle spalle per ripararsi dalla pioggia gelida. Osserva attentamente davanti a sé e ti guida negli stretti canali di questa nauseabonda palude. Per due volte vi ritrovate in un canale a

fondo cieco, e siete costretti a tornare indietro. Quando la luce del giorno comincia a calare vedete in lontananza un'isola: finalmente della terra ferma!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero va da 0 a 4, vai al **59**.
Se va da 5 a 9, vai al **259**.

145

Halgar crolla pesantemente in ginocchio e il sangue gli cola copioso tra le dita, mentre la vita lo abbandona; con un rigurgito si irrigidisce e cade di fianco tra i tizzoni. Subito l'aria si riempie del puzzo di pelle bruciata. Ai tuoi piedi c'è la sua terribile Frusta, e lì vicino trovi anche uno zaino. Sganci le cinghie che lo chiudono e ne spargi il contenuto sul pavimento di pietra. Trovi i seguenti oggetti:

Borsellino di pelle contenente 36 Lune
(9 Corone d'Oro)
Torcia
Acciarino
Bottiglia d'acqua

Puoi prendere quelli che vuoi. Se decidi di prendere la Frusta, segnala sul Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali.

Nel pavimento scopri una botola che dà accesso ad una cella vuota. Nascondi il cadavere là sotto prima di rimontare a cavallo, attraversare il ponte e continuare verso Pirsi.

Vai al **75**.

146

Il puzzo del loro sangue ti rivolta lo stomaco, ma il tuo sforzo è ben ricompensato. Tra i cespugli trovi il pesce che avevano nascosto. Ci sono delle trote sufficienti per 5 Pasti. Se vuoi prenderne qualcuna ricordati di segnarla sul Registro di Guerra.

Per attraversare il fiume e continuare, vai al **335**.



147

Con una facilità sorprendente il demoniaco signore spalanca la porta di pietra, che sbatte con violenza contro la parete del tempio. Lasci partire la freccia e la mandi a conficcarsi nel petto della creatura. Il demoniaco signore ride con aria malvagia e si estrae la freccia dalla carne, come se fosse un'innocua scheggia di legno. Dalla ferita non sgorga il sangue, e il taglio si chiude subito senza lasciare alcun segno sulla pelle della creatura soprannaturale.

"Arrenditi, mortale!" ti ordina. "Ti risparmierò l'agonia della morte!"

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **286**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **333**.



(fig. 9) Il Drakkar vuole tagliarti la testa

148 *(fig. 9)*

Tu e l'ufficiale di Lencia, il Capitano Prarg, cavalcate avanti e indietro riunendo i pochi soldati che restano per correre in aiuto di quelli ancora duramente impegnati nella battaglia presso il ponte. Riuscite a mettere insieme un'eterogenea compagnia di addetti alle balestre, lancieri, soldati feriti, guidatori di carri, cuochi, araldi, e finalmente vi mettete in marcia tutti assieme con gli scudi alzati e le armi in pugno.

Sulla tua sinistra le riserve del Principe rispondono a un segnale proveniente dalla collina e avanzano per aiutare il loro capo. A destra i ranghi ammassati dei lancieri di Lencia sono impegnati in un combattimento corpo a corpo lungo il muro del frutteto. Man mano che ti avvicini al ponte, vedi i cadaveri dilaniati dai raggi del fuoco elettrico. Alla vista di quei corpi contorti, e delle armi fuse nelle mani senza vita, una morsa di paura attanaglia gli uomini della compagnia. "Avanti!" urla il Capitano Prarg.

Il ponte si intravede fra i fumi della battaglia, e i coraggiosi soldati continuano ad avanzare. I cadaveri coprono il terreno e riempiono il fossato. Le grida di guerra si levano rabbiose e nell'aria risuona il fragore delle armi d'acciaio e le grida agonizzanti di chi sta morendo.

"Carica!" urli, spronando la compagnia attraverso il ponte. Con l'aiuto di queste truppe i fanti di Lencia riescono finalmente a far breccia nella barricata e a riversarsi nelle strade della città. La lotta si fa sempre più dura mentre i di-

fensori Drakkar si lanciano nella mischia senza alcun riguardo per le proprie vite. Uno di loro, un Cavaliere della Morte, si fa avanti e colpisce il tuo cavallo con la sua terribile ascia bipenne. Mentre cadi a terra, solleva l'arma insozzata di sangue e si prepara a colpirti al collo.

Cavaliere della Morte:
Combattività 24 Resistenza 40

Il tuo nemico è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **206**.

149

La tua freccia sfiora appena uno dei maghi e va a sbattere contro lo scudo di un guerriero Drakkar che si trova alle sue spalle. La ferita è superficiale, e non impedisce al mago di scagliare la sua sfera contro i soldati di Palmyrion.

Vai al **106**.

150

I fanti di Lencia sono i primi ad avanzare; le loro colonne compatte marciano in ordine perfetto verso il ponte al centro della linea nemica. Non appena giungono a tiro si ode un rumore simile ad acqua corrente, e una raffica di frecce nere si riversa sui loro ranghi. I fanti subiscono gravi perdite e sembrano vacillare sotto l'impatto prima di continuare l'assalto. A sud i fanti sono fiancheggiati da guerrieri armati di balestra, i quali avanzano e scagliano le loro frecce. A differenza dei fanti indossano armature leggere, e quando si fermano per ricaricare le balestre più della metà viene colpita dalle frecce nemiche. I superstiti si ritirano, riparandosi tra le file dei lancieri di Lencia che stanno avanzando verso il frutteto.

Il Principe Graygor fa segno alla sua fanteria pesante di correre in aiuto dei soldati di Lencia, impegnati in un duro corpo a corpo al ponte di pietra. Si trovano a circa 900 metri dal ponte quando un fascio crepitante di fuoco scende dalle rovine del tempio e squarcia i ranghi dei soldati di Eru con effetto devastante.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, e hai raggiunto il grado di Precettore o uno più alto, vai al **323**.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto ed hai raggiunto il grado di Precettore Superiore, o uno più alto, vai al **258**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, o non hai ancora raggiunto questi gradi di addestramento Ramas, vai al **42**.

151

L'ufficiale scrolla le spalle e rimonta a cavallo. "Probabilmente è un fuorilegge o un disertore dell'esercito di Eru" dice ai suoi uomini. "In ogni caso dobbiamo proseguire; abbiamo già perso troppo tempo".

Sprona il cavallo e tu sei costretto a scansarti, mentre i cavalieri attraversano il ponte e scom-

paiono lungo la strada che conduce alla foresta di Moggador.

Vai al **179**.

152

Il capitano fa un cenno all'oste, e subito senti un suono secco e metallico seguito da un sibilo: la freccia è partita! Avverti il pericolo e d'istinto ti getti a terra. Uno sguardo di terrore ha appena il tempo di imprimersi sul volto del capitano prima che il veloce dardo si pianti in mezzo ai suoi occhi stupefatti.

"Prendetelo!" urla il proprietario della taverna, e tre tarchiati avventori si gettano in avanti con le daghe pronte a colpire. Il primo degli attaccanti perde subito l'arma insieme alla mano che la regge. Mentre questi indietreggia gridando per il dolore, gli altri si scambiano uno sguardo di terrore e si bloccano.

Se vuoi farti avanti ed attaccarli, vai al **274**.
Se vuoi tentare di fuggire dalla taverna, vai al **68**.

153

Le frecce sibilano da ogni lato, ma la tua fulminea reazione salva te e il tuo cavallo da quello spietato attacco. Sproni il cavallo verso il guado, ma proprio quando stai per entrare nell'acqua una freccia si conficca nel collo dell'animale, che nitrendo di dolore crolla scagliandoti nel fiume. Inghiotti un sorso d'acqua gelata e ti rialzi faticosamente in piedi, tossendo ed imprecando, appena in tempo per vedere i tuoi nemici riversarsi fuori dalla capanna più vicina ed avanzare verso di te. Alcuni di essi, correndo, ricaricano gli archi.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **131**.
Se vuoi tentare la fuga attraversando il guado, vai al **166**.
Se desideri estrarre un'altra arma e prepararti a combattere, vai al **251**.



154

Atterri sul bordo del burrone, ma il terreno è secco e friabile e si sgretola all'impatto. Con la forza della disperazione ti aggrappi a delle radici, mentre le tue gambe ciondolano senza controllo nel vuoto. Ma il peso del tuo corpo è eccessivo: le radici cedono e tu precipiti all'indietro nel baratro.

Vai al **257**.

155

Raggiungi uno spiazzo vicino al centro della città, dove si è raccolta un'unità di riserva nemica in attesa dell'ordine di entrare in battaglia. Sono dei Krorn, creature dall'aspetto orribile, provenienti dalle foreste di Moggador e di Akamazim. A loro si avvicina un uomo dalla carnagione scura e dall'aspetto di un gigante, con una corta barba nera e la testa calva e lucida, che brandisce una massiccia ascia da guerra di metallo rosso sgargiante. Quell'arma dev'essere pesantissima, ma lui la fa roteare sopra il capo come se fosse un bastoncino di legno. A giudicare dalle sue fattezze e da quanto hai sentito durante i tuoi viaggi, questo guerriero è il Barone Shinzar, comandante dei nemici.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **96**.
Altrimenti, vai al 73.



156

Una calma improvvisa scende sulla foresta circostante appena il tuo attacco disperde l'ultimo spettro, ma il silenzio viene presto infranto da un agghiacciante ululato proveniente da qualche parte sotto terra. Provato dallo scontro e ansioso di evitare un ulteriore conflitto con gli spiriti malvagi di quest'isola, ti inoltri nella foresta e ti affretti verso est.

Vai al **175**.

157

I tuoi sensi ti avvertono che l'uomo sta mentendo: non è lui il capo dei partigiani. Ti ripete la domanda, ma esiti ancora a rispondere. Getti uno sguardo su ogni uomo lì presente e i tuoi sensi confermano il sospetto: nessuno di loro è Sebb Jarel.

Se vuoi chiedere all'uomo dalle sembianze di topo perché sta mentendo, vai al **51**.

Se vuoi estrarre un'arma e sfidarlo a provare la sua identità, vai al **132**.

Se vuoi lasciare la caverna, vai al **23**.



158

Il Gran Conestabile ti fissa con sguardo di rimprovero, e da una tasca del mantello estrae una gemma scintillante. "I Maghi Anziani di Dessi ci hanno concesso generosi doni per aiutarci nella battaglia contro i Signori delle Tenebre" dice, tenendo la gemma nel palmo della mano. Poi mormora la formula magica di un incantesimo ed ecco comparire delle fiamme verdastre che danzano vorticose attorno al gioiello splendente.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, vai al **262**.

Se non la possiedi, vai al **64**.

159

"Proprio come pensavo" esclama il sergente con tono di stizza. "Questa è la Frusta di Halgar. E, a giudicare dalle macchie di sangue, scommetto che non è stato contento di separarsene!"

A queste parole gli altri partigiani mettono mano alle spade, e non ti sfugge lo scintillio minaccioso dei loro occhi. Incominci a dare spiegazioni, ma si rifiutano di darti ascolto. Sguainano le spade e ti accerchiano lentamente. (Cancella la Frusta dalla lista degli Oggetti Speciali.)

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **39**.
Se vuoi rimanere e combattere, vai al **118**.

160

Percepisci che le asticelle di cristallo stanno generando una carica potente di energia negativa: le Pietre della Sapienza sono bombardate da questa energia che ha lo scopo di distruggerle. Bisogna per prima cosa eliminarla se vuoi salvare le Pietre della Sapienza. Ma in questo modo annulleresti anche la forza che le tiene sospese in aria, ed esse precipiterebbero nella voragine.

Mediti sul problema per diversi minuti, prima di trovare una soluzione.

Vai al **5**.

161

Grazie alle tue Arti Ramas perfezionate scompari nella foresta senza lasciare alcuna traccia del tuo passaggio. Persino l'odore del tuo sangue viene mascherato dalla capacità di secernere dai pori degli olii neutralizzanti che agiscono da mimetizzatori chimici.

Vai al **268**.

162

Non appena l'ultimo dei Cavalieri della Morte stramazza ai tuoi piedi, scavalchi i cadaveri e corri verso le scale. Paido si impossessa di una spada Drakkar e ti segue mentre sali velocemente verso la porta triangolare.

Vai al **230**.

163

Le Guardie di Palazzo avanzano maestosamente sul campo di battaglia, con le lance levate simili agli aculei di un enorme riccio d'acciaio, mentre i vessilli gialli e scarlatti garriscono al vento. I nemici riversano su di loro una pioggia di frecce, eppure i soldati di Eru, incuranti di quei dardi mortali, avanzano senza esitazione. Soltanto quando raggiungono il fossato tra le loro file si aprono dei vuoti. Ma neanche questo basta a fermarli, quando il Principe dà l'ordine di caricare: giunti ai piedi della collina, i cavalieri abbassano le lance. Più in alto un reggimento di lancieri Drakkar si prepara a ricevere l'attacco, quand'ecco un bagliore fulmineo scende dalle mura del tempio. La scia passa veloce lungo la collina, ma manca miracolosamente il bersaglio ed esplode vicino al fossato, levando in aria solamente della fanghiglia bruciacchiata assieme ai corpi dei soldati già morti.

Si sente risuonare il grido di battaglia del Principe; i suoi soldati si scagliano contro i Drakkar e si infrangono come un'onda contro il muro di lance. Il Principe con alcune delle sue guardie più forti si apre un varco e galoppa verso il tempio, mentre gli altri sono impegnati in un fiero combattimento corpo a corpo. Il Principe e i suoi fidi raggiungono il tempio e li vedi smontare da cavallo ed entrare nelle rovine. Tale prova di coraggio ti riempie di ammirazione: pur conoscendo il pericolo mortale che è lì in agguato, non esitano ad affrontarlo impavidi.

Vai al **137**.



164

La tua freccia sibila verso il mago e manda in frantumi la sfera, che questi stringe nella mano simile ad un artiglio. L'esplosione emette un forte bagliore luminoso e i frammenti di cristallo si spargono tra i Drakkar, sibilando come fiamme serpeggianti. L'altro mago lascia cadere la sfera causando un'altra esplosione. I Drakkar lanciano grida di dolore e di terrore nel vedere che i frammenti delle sfere mandano in fiamme tutto ciò che colpiscono.

Vai al **332**.

165

Fai ricorso a tutta la tua forza di volontà e alle tue energie per tirarti fuori da sotto il cavallo morto, e dopo esserti tolto il fango dagli occhi avanzi lentamente lungo il fossato. Proprio davanti a te vedi una Guardia di Palazzo nella tua stessa situazione. Oltre ad essere bloccata sotto il corpo del cavallo, ha la testa sepolta nel fango e sta lentamente soffocando. In uno sforzo disperato il poveretto agita violentemente le braccia.

Se vuoi salvargli la vita tirandolo fuori di là, vai al **79**.

Se preferisci ignorare la sua penosa situazione e cercare un altro cavallo, vai al **247**.

Se decidi di uscire dal fossato per seguire a piedi l'attacco del Principe, vai al **115**.



166

Avanzi faticosamente con l'acqua alla cintola, mentre le grida e gli ululati dei nemici continuano a risuonarti senza tregua nelle orecchie. Le frecce cadono nell'acqua e sibilano pericolosamente vicino a te. Sei a tre quarti della traversata quando un dardo ti ferisce al collo e ti fa cadere sott'acqua.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10). Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, sottrai 2 dal numero che hai estratto. Il totale è uguale al numero di punti di Resistenza persi a causa della ferita.

Se sopravvivi, raggiungi la sponda opposta e fuggi a piedi nella foresta di Moggador.

Vai al **186**.

167

Ti accasci sulla sella con le palpebre semichiuse, mentre una stanchezza insidiosa prende possesso del tuo corpo togliendoti ogni capacità di resistere al potente profumo. I colori sgargianti ondeggiano davanti ai tuoi occhi, per poi svanire lentamente mentre perdi gradualmente conoscenza e cadi a terra.

Se possiedi una Frusta, vai al **214**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **327**.

168

Le piccole borchie di rame attaccate alle trecce della Frusta cominciano a brillare di una strana luce giallastra. Con uno strattone la liberi dallo Zaino, e gli spettri gridano di terrore quando i raggi giallastri ustionano le loro sagome innaturali: non abituati alla sensazione di dolore, indietreggiano e si rifugiano nell'ombra.

La Frusta possiede un potere magico di cui il precedente possessore, molto tempo prima, l'aveva investita, e che la presenza degli spettri ha attivato: ogni volta che viene a contatto con i non-morti, essa protegge colui che la possiede irradiando una forza che gli Zombi rifuggono.

I fantasmi si ritirano, ma non si disperdono e non rinunciano al loro attacco. Il bisogno di trarre nutrimento dalle tue forze vitali supera la paura della Frusta, e con terribili ululati di rabbia ti assalgono colpendoti all'improvviso.

Spettri Cener:
Combattività 24 Resistenza 40

Queste creature sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Grazie al potere della Frusta, aggiungi due punti alla tua Combattività per la durata dell'incontro.

Se vinci il combattimento, vai al **156**.



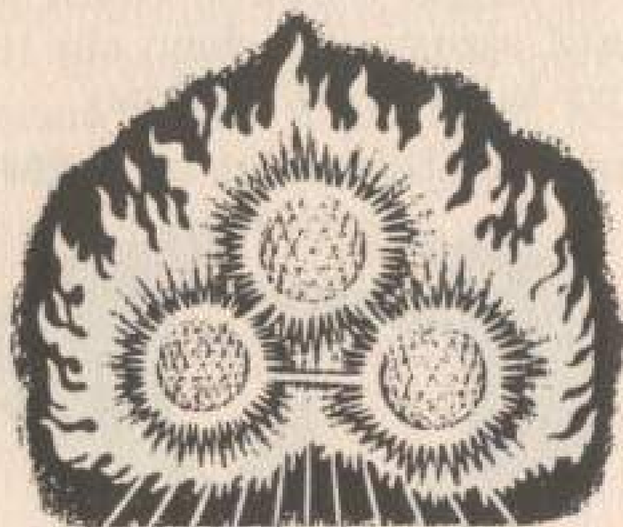
169

L'acqua intorno alla barca è chiazzata di un verde nauseante, è il sangue dei Ciquali che hai appena ucciso. Ma due di loro sono sopravvissuti al tuo micidiale contrattacco e si sono furtivamente portati sotto la prua. Improvvisamente si sente uno schianto violento: un bastone dalla

punta aguzza squarcia il legno vicino ai tuoi piedi, ed uno spruzzo d'acqua zampilla dalla falla. La barca si inclina con violenza, e tu e Jarel venite scagliati a capofitto nel fiume tenebroso.

L'acqua chiazzata di sangue ti brucia gli occhi, e ti dibatti alla cieca nella speranza di raggiungere la sponda prima di cadere vittima degli assalitori. Infreddolito e provato, raggiungi la riva meridionale e ti trascini sulla spiaggia fangosa.

Vai al **226**.



170

L'ultimo dei tuoi nemici cade all'indietro nel fuoco, soffocando così le fiamme e facendo piombare la caverna nell'oscurità. Pochi secondi dopo la tenda che copre l'ingresso si alza con violenza ed entrano due sentinelle, con le lance avvelenate pronte a colpire. L'inaspettata oscurità li sorprende, e non hai difficoltà a scivolare loro accanto e a fuggire lungo il passaggio.

All'uscita della caverna noti che una pattuglia di partigiani a cavallo sta arrivando all'accampamento. Smontano di sella e legano i cavalli a dei cespugli; poi si avviano stancamente verso il fuoco principale dell'accampamento. Capisci che questa è l'occasione buona per fuggire, corri verso i cespugli e afferri le redini del cavallo più vicino. Improvvisamente un grido riecheggia dalla caverna: le guardie stanno dando l'allarme. Monti in sella, ma la tua fuga è bloccata da un partigiano che sta risalendo al galoppo lo stretto sentiero che conduce all'accampamento.

Partigiano a cavallo:
Combattività 17 Resistenza 24

Se vinci il combattimento, vai al **239**.



171

"Non posso mandarlo" dice il Principe con disappunto. "Hanno bisogno di lui altrove. Dobbiamo inviare qualcun altro per raccogliere le informazioni che ci servono".

Il Re appare contrariato, ma piuttosto che discutere con il suo alleato alla vigilia della battaglia manda a chiamare uno dei suoi esploratori a cavallo. Il Principe sospira di sollievo prima di ordinarti di ritornare al suo quartier generale.

Vai al **29**.



(fig. 10) È una specie di coccodrillo con le corna

172 *(fig. 10)*

Mentre il rettile avanza pesantemente verso di te, come prima reazione cerchi di correre nella casupola di pietra; ma il terreno melmoso in cui affondi fino alle ginocchia te lo impedisce. La creatura squamosa alza il muso cornuto ed emette un lungo grugnito gracchiante: ha indovinato la tua paura! Jarel sfodera la spada e si mette al tuo fianco, e il mostro dà inizio al suo attacco.

Gorodon:
Combattività 29 — Resistenza 36

Dimezza i punti di Resistenza che perderai, perché metà degli attacchi del rettile sono diretti a Jarel.

Se vinci il combattimento, vai al **217**.

173

Hai appena raggiunto i tuoi uomini quando un'orda di guerrieri di Hammerland, vestiti di pelli, esce dalle casupole riempiendo l'aria delle loro urla di battaglia. Colpiscono da ogni lato, intrappolandoti come un animale indifeso.

Se vuoi opporre resistenza, vai al **288**.
Se vuoi tentare la fuga, vai al **16**.

174

Dalle zampe senza pelo escono dei lunghi artigli ricurvi, e con una facilità sorprendente lo sciacallo spalanca la porta di pietra che sbatte contro le mura del tempio e si spacca in due.

"Arrenditi, mortale" comanda con gli occhi ardenti di un fuoco soprannaturale. "Ti risparmierò l'agonia della morte".

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **286**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **333**.

175

Per due ore avanzi nella foresta inciampando continuamente, finché alla fine la stanchezza prevale. Esausto ti fermi e ti siedi, appoggiando la schiena al tronco nodoso di un pino, con le ginocchia strette al petto. (Devi consumare subito un Pasto o perdi 3 punti di Resistenza.) Incapace di resistere più a lungo, chiudi gli occhi e cadi in un sonno profondo.

Vai al **295**.

176

Prima della partenza il Principe ti dà un Anello col Sigillo che porta inciso lo stemma reale (segnalo tra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra; non c'è bisogno che tu elimini un altro Oggetto Speciale se ne possiedi già il numero massimo di 12).

L'anello, portato sulla mano destra, rivela la tua amicizia con la corte reale, cosa che può rivelarsi utile per cercare di persuadere Sebb Jarel ad aiutarti.

Saluti il Principe Graygor, quindi controlli il tuo equipaggiamento e ti metti in marcia sulla via polverosa per Pirsi. La strada è poco più di un sentiero, che taglia una sconfinata prateria in direzione di un largo fiume fangoso. Mucchi di pietre grigie sparsi qua e là interrompono la desolazione del paesaggio: sono le rovine abbandonate dei cascinali distrutti durante l'occupazione Drakkar.

Dopo aver cavalcato per un'ora, raggiungi il fiume in un punto in cui un ponte di pietra attraversa le sue acque tenebrose. All'inizio del ponte ci sono una torre di guardia annerita dal fuoco ed una capanna di pietra. Noti un debole filo di fumo salire dal tetto della torre ed un cavallo sellato che bruca l'erba sulla riva del fiume.

Se vuoi fermarti per scoprire cosa c'è nella torre, vai al **232**.
Se preferisci attraversare il ponte e proseguire, vai al **75**.

177

Il suo corpo rotola giù per le scale e si ferma più in basso. Sei riluttante a toccarlo, ma potrebbe essere in possesso di qualche utile oggetto. Stringendo i denti lo rivolti sulla schiena, ne vuoti le tasche e trovi i seguenti oggetti:

Chiave nera (oggetti dello Zaino)
200 Kika (20 Corone d'Oro)
Pugnale

Puoi prendere quello che vuoi, ma ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **285**.

178

Il tuo colpo è mortalmente preciso: squarcia il petto del lupo e gli spezza il cuore in due, mandando la bestia a schiantarsi nella densa vegetazione tra gli spruzzi del suo stesso sangue.

Senza respiro per lo sforzo, e timoroso di ciò che ancora può nascondersi nell'ombra, raccogli il tuo equipaggiamento e segui Jarel. È impaziente di allontanarsi dai cadaveri dei lupi prima che l'odore del loro sangue possa attirarne degli altri.

Vai al **282**.

179

La strada si arrampica tortuosamente tra le aride colline, fino a raggiungere un crinale di roccia giallastra. Ti arrampichi sull'orlo dello spuntone e vedi per la prima volta Torgar.

Le mura di questa tetra città fortificata si ergono sul margine di un profondo burrone scavato nel corso dei secoli dalle acque. Un ponte naturale di roccia attraversa questo baratro, offrendo l'unica via d'accesso da sud. La posizione del ponte rende praticamente inespugnabile quella sinistra fortezza. L'unica strada verso le terre desolate di Ghatan passa di là, e chiunque abbia l'ardire di percorrerla è costretto a passare su quel ponte di pietra e ad attraversare la grande porta di ferro delle mura della città.

In passato ben pochi coraggiosi si sono avventurati di propria volontà a Torgar, ma ora i dintorni della città brulicano di uomini. Sono soldati della Talestria e di Palmyrion, giunti qui con l'intenzione di attaccare ed assediare la piazzaforte Drakkar.

A meno di un chilometro dal fossato, sulla cima di una collinetta, c'è un gruppo di tende che domina dall'alto le manovre d'assedio. Quando ti avvicini, un gruppo di cavalieri esce dalla tenda più grande e ti ordina di fermarti. Uno di essi, un ufficiale, riconosce l'uniforme che indossi e ti chiede di entrare ad incontrare il comandante. Tutti i soldati sono armati, e ritieni prudente non rifiutare la richiesta dell'ufficiale.

Se hai già visitato la Talestria in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **45**.
Altrimenti vai al **346**.

180

Balzi fuori dall'ombra e fai partire un colpo possente verso la testa del Cavaliere della Morte. Ma, nonostante la velocità del tuo attacco ed il peso della sua ingombrante armatura, il guerriero riesce a schivare il colpo con la punta della lancia.

Cavaliere della Morte:
Combattività 24 Resistenza 38

Il guerriero è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci in due scontri o meno, vai al **316**.
Se vinci in tre scontri o più, vai al **261**.

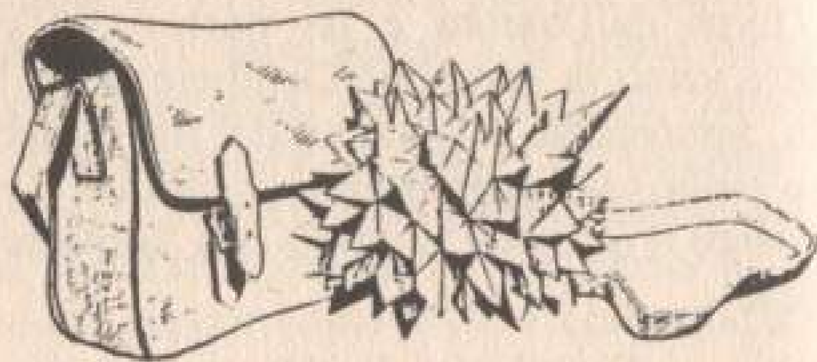
181

Il sentiero è lastricato con antichi blocchi di pietra per la maggior parte coperti di muschio, anche se, di quando in quando, senti un rumore lontano di zoccoli di cavallo battere sulle lastre di pietra. Segui la pista, ma presto l'oscurità ti avvolge. Mentre ti fai lentamente strada attraverso la foresta nera come l'inchiostro, gli unici rumori che riesci a sentire sono il verso dei gufi e lo svolazzare dei pipistrelli.

Dopo un'ora di cammino giungi ad un ponte di pietra, che una volta attraversava un corso d'acqua da tempo prosciugato. Il letto del fiume è coperto di foglie secche: ora sei molto stanco ed hai bisogno di cibo e di riposo.

Se vuoi fermarti e riposare qui al ponte, vai al **204**.

Se decidi di rinunciare al riposo e di proseguire lungo il sentiero, vai al **37**.



182

Senti un dolore acuto trapassarti il collo e le spalle, quando il serpente ti pianta nella gola i denti velenosi. È un attacco violento, ma riesci ad afferrare il rettile dietro la testa, ad allentare la stretta e a scagliarlo nella buca. Ma un'improvvisa ondata di nausea ti lascia tremante di paura: il mortale veleno inizia a fare effetto.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina ed hai raggiunto il grado di Consigliere, vai al **192**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina ed hai raggiunto il grado di Primate, vai al **246**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questi gradi di addestramento Ramas, vai al **343**.



183

Finisci nell'acqua con un tonfo e rotoli nel fossato per evitare di essere calpestato dagli zoccoli dei cavalli. Dopo esserti tolto il fango dagli occhi, avanzi carponi lungo il fossato. A poca distanza da te, un cavaliere è bloccato sotto il suo cavallo morto. Agita senza controllo le armi, e noti che ha la testa intrappolata nel fango e sta lentamente soffocando.

Se desideri salvargli la vita tirandolo fuori da sotto il cavallo, vai al **79**.

Se preferisci ignorare la sua situazione disperata, puoi rimontare a cavallo; vai al **334**.

Oppure puoi seguire l'attacco del Principe a piedi, andando al **115**.



184

Le grida dei guerrieri Drakkar echeggiano lungo i merli, mentre ti guardano correre veloce verso la città. Poi una grandinata di massi precipita con forza terrificante; si disintegrano all'impatto col terreno, e tu vieni colpito da acuminate schegge di pietra. I tuoi sensi ti salvano, perché istintivamente scansi le rocce che cadono e ti getti a terra davanti alla porta. Sistemi ed inneschi l'esplosivo di cristallo e torni indietro di corsa, contando i secondi ad ogni passo. Dopo sette secondi arrivi al terrapieno e ti appiattisci dietro il suo muro protettivo.

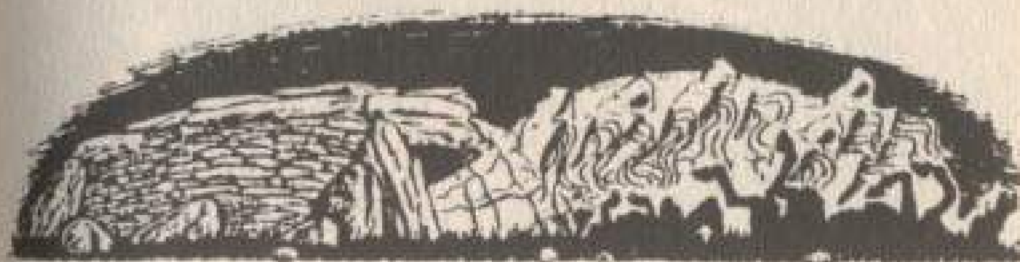
Vai al **301**.

185

Quando ti avvicini, uno dei partigiani a cavallo indica la Frusta che hai legato allo Zaino e dice qualcosa al sergente.

"Hai proprio una gran bella Frusta, Esploratore" dice il sergente mentre fermi il cavallo. "Mi piacciono le cose ben fatte. Ti dispiace se ci do un'occhiata da vicino?"

Se vuoi mostrare la Frusta, vai al **159**.
Se ti rifiuti di fargliela vedere, vai al **198**.
Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e vuoi usarla, vai al **302**.



186

Il terreno sale ripido, e quando raggiungi l'orlo del crinale che dall'alto domina la prateria dell'Eru settentrionale è ormai l'imbrunire. In meno di un'ora sarà buio, cosicché decidi di accamparti sul crinale e di proseguire il cammino all'alba (devi consumare subito un Pasto, o perderai 3 punti di Resistenza).

Ti stai per adagiare su un giaciglio di terriccio e foglie, quando l'ululato di un lupo ti convince ad andartene di là e a passare la notte sul ramo di un albero.

Vai al **125**.



(fig. 11) Il lupo punta diritto alla tua gola

187 *(fig. 11)*

Sguaini un'altra arma e ti rannicchi, pronto a parare l'attacco della creatura che ulula pregustando il momento in cui affonderà le sue possenti zanne giallastre nella tua gola indifesa.

Lupo di Taintor:
Combattività 27 Resistenza 49

Se vinci, e il combattimento dura un numero di scontri non superiore a quattro, vai al **202**.

Se il combattimento dura più di quattro scontri, non continuare e vai al **234**.

188

Facendo ricorso a tutta la tua forza e a tutte le tue difese psichiche, ti concentri per respingere l'attacco di Roark. Immediatamente la morsa di ghiaccio che minaccia di congelarti il cuore inizia a svanire, e senti un flusso di calore scorrere lungo il braccio verso l'amuleto di ferro che tieni stretto in pugno. Di colpo Roark urla di dolore e crolla a terra: è caduto vittima del suo stesso attacco. Hai invertito il flusso di energia, bloccandogli così il battito del cuore.

Ricorrendo a questa stessa energia ti volti per affrontare Tagazin, che rabbrividisce di paura quando le tue armi psichiche lo privano della sua forza soprannaturale. Il suo corpo si fa pallido e dalla sua pelle si levano volute di fumo, come se stesse lentamente evaporando.

Indietreggia verso il centro del tempio e balza sul blocco di marmo: senti un urlo agghiacciante e d'improvviso una luce accecante inonda la

sala, mentre un tuono rimbomba facendo vibrare le pareti. I seguaci di Roark, terrorizzati, fuggono attraverso le porte divelte e si arrampicano su per le scale in una corsa disordinata. Fasci crepitanti di luce bianca si levano dal blocco di marmo e scagliano in aria enormi massi di pietra crollati dalle mura del tempio. L'aria, riempita da un fumo nauseante, sta per soffocarti, e con il cuore pieno di terrore fuggi per le scale mentre lo spirito sconfitto del demoniaco signore dà sfogo alla sua ira nella sala sottostante.

Vai al **341**.

189

"Naog daka!" ringhia una voce nel corridoio. Ti volti e vedi due guerrieri Drakkar armati di pesanti balestre. Fai scivolare lentamente la mano verso l'arma, ma il tuo movimento non passa inosservato. D'improvviso un dolore lancinante ti esplode in testa, la vista si annebbia mentre l'impeto della freccia che ti si è conficcata nel cervello ti scaglia all'indietro contro la porta. La morte è istantanea.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

190

Fortunatamente le frecce che ti hanno colpito alla schiena non sono avvelenate. Stringi i denti e fai ricorso alle forze che ti restano per rialzarti in piedi, barcollando.

A circa trecento metri dalla linea di guardia alleata vedi due guerrieri di Lencia che, con le armi sguainate, avanzano verso di te. "Dicci la parola d'ordine!" ti ingiungono. "Altrimenti sei morto!"

Se vuoi dire "Daga", vai al **63**.
Se vuoi dire "Spadone", vai al **227**.
Se vuoi dire "Spada", vai al **347**.

191

La tua abilità Ramas ti avverte del pericolo mortale: un gruppo di creature anfibie, pronte ad attaccarti di sorpresa, stanno per assalire la barca dal basso. Avverti Jarel di quanto hai percepito ed entrambi estraete le armi preparandovi a respingere l'attacco.

Vai al **245**.

192

Fai ricorso alla tua energia interiore per neutralizzare il veleno che ti scorre nelle vene. La sostanza mortale sta velocemente perdendo potere, ma lo sforzo ti costa 3 punti di Resistenza.

Apporta i necessari cambiamenti al tuo Registro di Guerra prima di andare al **205**.

193

"Impostore!" urla il capitano, e balza in avanti per afferrarti alla gola. Ma riesci a schivare il suo attacco spostandoti di lato, e con il palmo della mano gli sferri un colpo alla tempia che lo tramortisce all'istante.

"Fuoco!" grida un nerboruto guerriero di Pirsi. Ti getti a terra, e un rombo assordante echeggia

nella città quando gli uomini scaricano contemporaneamente le ingombranti pistole. Ma i proiettili ti passano sopra senza ferirti, e si conficcano nella porta della taverna. Il frastuono suscita un vero pandemonio: il resto della popolazione si arma e corre in strada per vedere cosa sta succedendo. La situazione appare disperata, ma riesci a vedere una via d'uscita: le pistole hanno prodotto un'enorme nuvola di fumo bianco; coperto da quel polverone ti infili in un vicolo che costeggia la taverna e scompare tra il fogliame degli alberi.

Mentre le grida rabbiose degli uomini del villaggio risuonano ancora nella foresta, imprechi contro la cattiva sorte e continui a fuggire nell'oscurità più completa.

Vai al **250**.

194

Riconosci il linguaggio di quegli uomini: parlano la lingua dei Krorn. Un brivido ti corre giù per la schiena al ricordo di quanto hai sentito dire di quelle creature malvagie, di come amino la crudeltà e del fatto che nulla sia loro più gradito che divorare carne umana. Sarebbe bene evitarle, ma per raggiungere il guado devi passare vicino ai cespugli. Da quel poco che riesci a percepire della loro conversazione, ti sembra che stiano discutendo animatamente per del pesce che hanno pescato. Mentre ti avvicini carponi, preghi che la lite li distragga quanto basta per permetterti di raggiungere il fiume senza essere visto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 6 o meno di 6, vai al **67**.
Se va da 7 in poi, vai al **335**.

195

Vedi il lupo piegarsi, quando la freccia gli si conficca profondamente nella gola. Spalanca le fauci senza che nessun suono esca da quell'orribile bocca; poi la bestia si accascia sul soffice terreno della foresta e rotola fino ai tuoi piedi.

Vai al **202**.

196

Man mano che le asticelle vengono spezzate scompaiono anche i fasci luminosi che esse emettono, e la sfera di fuoco si indebolisce. La luce dorata delle Pietre della Sapienza incomincia ad irradiarsi attraverso le malefiche fiamme verdastre, e quando Paido ha distrutto la metà delle asticelle una delle Pietre ti cade in mano. Immediatamente senti correre nel tuo corpo un flusso di energia che ti riempie di forza rinnovata e ti rinvigorisce la mente e i sensi. Con un grido incoraggi il tuo compagno, che sta per risponderti quando le sue parole vengono soffocate dal suono di una voce dura e terribile.

Vai al **350**.

197

Monti a cavallo e ti dirigi verso il quartier generale di Re Sarnac. Lungo il cammino ti imbatti in ciò che resta del reggimento sconfitto nella battaglia al ponte. I sopravvissuti, profondamente scossi, si stringono in gruppi o si rannicchiano per terra come animali spaventati. L'orrore dipinto sui loro volti ed i loro lamenti ti stringono il cuore per la commozione.

Mentre sali verso la tenda del Re, un ufficiale di cavalleria di Lencia scende la collina e viene verso di te. Sembra riconoscerti e, ad alta voce, ti chiede di fermarti.

Se vuoi fermare il cavallo per vedere cosa vuole, vai al **105**.

Se vuoi ignorare la sua richiesta e proseguire verso il quartiere generale di Re Sarnac, vai al **21**.

198

"Puah!" esclama il sergente con tono d'accusa. "Proprio come pensavo. Questa è la Frusta di Halgar, non ce n'è un'altra uguale. Scommetto che non è stato contento di separarsene".

A queste parole gli altri partigiani mettono mano alle armi, e non ti sfugge lo sguardo omicida nei loro occhi. Incominci a dare spiegazioni, ma si rifiutano di ascoltare. Sguainano le spade ed incominciano ad accerchiarti.

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **39**.

Se vuoi restare e combatterli, vai al **118**.

199

I soldati di Palmyrion sono impazienti di attaccare i Drakkar, e si precipitano in avanti incuranti delle tue grida di avvertimento: i due figuri incappucciati lanciano le sfere che si infrangono con effetto devastante.

Vai al **106**.

200

Dietro la porta c'è un grande tempio, illuminato da uno spaventoso bagliore verdastro emanato da colonne di cristallo che si innalzano dal pavimento verso oscuri recessi. Circa al centro della sala c'è un enorme blocco di marmo scolpito, attorno al quale è raccolto un gruppo di uomini incappucciati con i volti nascosti da spaventose maschere di vetro. Il suono lugubre del loro canto riempie la sala. Quando il loro capo si fa avanti e si toglie la maschera, le voci salgono di tono e di intensità.

Se hai già viaggiato nelle Terre Tormentate del Magnamund Centrale in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **104**.

Se non sei mai stato nelle Terre Tormentate, vai al **263**.

201

Mentre giri intorno alla voragine, ti rendi conto che se vuoi salvare le Pietre della Sapienza devi eliminare l'energia da cui sono bombardate. Ma così facendo annienteresti anche la forza che le tiene sospese in aria, ed esse cadrebbero nella voragine.

Mediti sul problema per diversi minuti prima di trovare una soluzione.

Vai al **5**.

202

Ti allontani velocemente dal corpo del lupo e cerchi di riprender fiato, ma subito Jarel grida: "Ce n'è un altro!"

Vedi un fulmineo lampo di occhi ferini, ed ecco che la grossa bestia si scaglia contro il petto del tuo compagno. Jarel balza di lato e si piega veloce, e la sua spada, con un taglio verticale, squarcia il cuore del lupo che muore all'istante.

Senza fiato, coperto di sangue, raccogli il tuo equipaggiamento e ti inoltri velocemente nella foresta prima che il puzzo dei cadaveri dei lupi ne attiri degli altri.

Vai al **282**.



203

Malgrado le ferite ti alzi in piedi e ti avvii barcollando verso l'accampamento alleato. Le ferite si aprono ad ogni sobbalzo e il dolore è insopportabile. Ti accasci in ginocchio perdendo lentamente conoscenza; riuscire ad estrarre le frecce è la tua unica speranza di sopravvivenza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina sottrai 3 al numero che hai estratto. Il numero così ottenuto corrisponde ai punti di Resistenza che perdi nello sforzo di estrarre le frecce dalla schiena.

Se sopravvivi, vai al **190**.

204

Guardi cautamente sotto il ponte e scopri con sollievo che non c'è nessuno. Dopo la prova sostenuta sei esausto ed affamato, e devi consumare subito un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza. Troppo stanco per proseguire, ti stendi sul soffice giaciglio di foglie e scivoli lentamente in un sonno profondo.

Vai al **295**.

205

Ti arrampichi a fatica fuori dalla voragine e ti lasci cadere stremato sulla terra umida. Dopo aver riposato un po' ti alzi in piedi e cerchi di recuperare il senso dell'orientamento prima di inoltrarti nella foresta misteriosa.

Le ferite e l'energia consumata nel burrone ti hanno indebolito. Devi subito consumare un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza.

Vai al **50**.



(fig. 12) Con un'imprecazione l'uomo fa schioccare la frusta

206

Attorno a te infuria la battaglia. Perduto il ponte, i guerrieri Drakkar si stringono in gruppi e cercano disperatamente di barricare la strada. Mentre il capitano Prarg chiama a raccolta i suoi lancieri e li guida all'attacco lungo la via principale nel tentativo di aprire un varco in una di queste postazioni di difesa, tu raccogli una dozzina di uomini e ti lanci all'inseguimento di uno sparuto gruppo di Cavalieri della Morte che sta fuggendo in un vicolo laterale.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione e hai raggiunto il grado di Precettore o uno superiore, vai al **225**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **345**.

207

Adamas si alza faticosamente in piedi ed avanza barcollando verso la trincea. Gli lanci un grido di incoraggiamento, ma improvvisamente un dolore lancinante esplode nella tua testa e il sapore del sangue ti riempie la bocca: sei stato colpito in pieno viso da una freccia Drakkar, che ti ha perforato l'occhio e si è conficcata nel cervello. Muori all'istante.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

208 *(fig. 12)*

Istintivamente ti scansi, ma il pugnale ti ferisce di striscio al collo prima di piantarsi nella porta alle tue spalle: perdi 2 punti di Resistenza.

L'uomo impreca ed impugna la sua Frusta di cuoio borchiato: con mortale precisione la Frusta intrecciata sibila contro la tua gola.

Halgar:
Combattività 24 Resistenza 30

La velocità del suo attacco ti impedisce di usare l'Arco o di evitare il combattimento.

Se vinci, vai al **145**.

209

Prendi il posto di Jarel e impugni i remi. Qui alla foce del fiume la corrente è molto più forte, ma tu sei riposato e voghi con forza e determinazione. Avete percorso più di dieci chilometri quando la prua sbatte contro un ostacolo sommerso. L'imbarcazione si trova quasi in mezzo al fiume e non ci sono né secche né banchi di sabbia, eppure la barca si è incagliata e non riesci a liberarla pur remando vigorosamente.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione e hai raggiunto il grado di Precettore o uno superiore, vai al **191**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **28**.

210

Con un grido di rabbia balzi in avanti e sferri un colpo che decapiterebbe qualsiasi essere umano. Ma Tagazin non è un essere umano. Una pioggia di scintille bluastre esplode quando lo colpisci al collo, e la tua arma si disintegra in migliaia di schegge gelate: perdi 2 punti di Resistenza (ricorda di cancellare quest'arma dal Registro di Guerra).

Con una folle risata Tagazin scopre le zanne affilate come spade e si appresta ad ucciderti.

Se possiedi un'altra arma, puoi cercare di strappargli l'amuleto che porta al collo: vai al **128**.

Se decidi di attaccare Roark per prendere il suo amuleto, vai al **41**.

211

Usando le tue innate capacità mediche curi la gamba ferita del Principe, che riacquista subito conoscenza. Le Guardie di Palazzo hanno conquistato la collina, e il loro vessillo sventola vittorioso incoraggiando i soldati di Lencia che stanno ancora combattendo al ponte.

Il Principe comanda che alle truppe di riserva sia inviato l'ordine di avanzare senza indugio, dal momento che il nemico si sta raccogliendo per il contrattacco. Con una certa preoccupazione osservi un folto gruppo di guerrieri di Hammerland, vestiti di pelli, avanzare sulla collina affiancati da un reggimento di minacciosi Brigandi. Le Guardie di Palazzo uniscono gli scudi e si preparano a respingere l'attacco con rinnovato vigore. I nemici avanzano con gli stendardi levati, mentre i corni di guerra riempiono l'aria di un alto clamore. Con un feroce grido di guerra le prime linee nemiche si lanciano contro la muraglia di scudi. Le spade si alzano scintillan-

do e spargono sangue, le asce e le mazze cadono a colpire con fragore. Un cavaliere di Eru cade morto ai tuoi piedi; il suo assassino avanza minaccioso e ti attacca con la spada insozzata di sangue.

Guerriero di Hammerland:
Combattività 24 Resistenza 31

Grazie al suo furore omicida il guerriero è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci questo combattimento, vai all'**87**.

212

Lord Adamas apre la mano e mostra la moneta che indica 'croce': hai indovinato. "Molto bene" dice, slacciandosi l'ingombrante cinturone e mettendosi in spalla la sacca che contiene l'esplosivo di cristallo. "Augurami buona fortuna!"

Ordini all'avanguardia di coprirlo tirando con le balestre, mentre Adamas si arrampica sul bastione e corre veloce verso le porte di Torgar.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero estratto va da 0 a 4, vai al **221**.
Se va da 5 a 9, vai al **32**.

213

Una sensazione di freddo ti intorpidisce le membra e ti fa tremare senza controllo, mentre un'ondata di energia psichica ti penetra nel cervello: perdi 5 punti di Resistenza.

L'attacco è breve, ma i tuoi timori aumentano quando vedi il demoniaco signore simile ad uno sciacallo scendere dal blocco di marmo e dirigersi verso la porta a grandi balzi.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **147**.

Altrimenti, vai al **174**.

214

Mentre stai cedendo al profumo dei fiori, dall'alto della gola un drappello di partigiani ti sta osservando. Hai ormai perso completamente conoscenza quando il sergente si cala con una corda nel burrone, con il naso e la bocca coperti da una maschera di foglie di Golta che neutralizza l'azione intossicante del profumo. Ha intenzione di legarti sul cavallo per condurti fuori dalla gola, dove l'aria di montagna può farti riprendere conoscenza, ma arrivato vicino al tuo corpo è assalito da un sospetto: per l'anello e l'uniforme che indossi dovresti essere un Esploratore e messaggero del Principe Graygor, ma le armi che porti, i capelli biondi e le fattezze nordiche non sono quelle di un soldato di Eru. Ti gira, e vede con orrore che, legata al tuo Zaino, c'è la Frusta di Halgar con le trecce di pelle borchiata macchiate di sangue. Sa bene che Halgar non se ne sarebbe separato di sua volontà: per quella Frusta veniva rispettato come guerriero quanto suo fratello, Sebb Jarel. L'ira e lo stupore lo accecano. Convinto che tu sia un guerriero Drakkar, un assassino mandato dal Barone Shinzar per uccidere i fratelli Jarel, sguaina la spada e

con un grido angosciato fa partire un colpo mortale che ti consegna al sonno perenne.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

215

L'aria ti sferza la faccia mentre balzi oltre la voragine. Atterri con un tonfo dall'altra parte, tra le radici ed i rovi, e rotoli su te stesso per attutire l'impatto col terreno. Le spine acuminate ti graffiano il viso e le braccia (perdi 2 punti di Resistenza), ma ce l'hai fatta a passare dall'altra parte. Non appena ti riprendi, controlli il tuo equipaggiamento prima di inoltrarti nella foresta misteriosa.

Vai al **50**.

216

Dopo aver sentito chi sei e perché ti trovi lì, gli uomini si guardano e scuotono il capo perplessi. Neanche l'Anello col Sigillo che ti ha dato il Principe riesce a convincerli: "E tu vorresti che il nostro capo ti portasse a Torgar?" chiede uno di loro in tono scettico. "Si getterebbe nel fuoco, piuttosto! Queste storie di missioni e di pietre del potere sono vere quanto l'uniforme che indossi. Sanno d'inganno e di frode!"

Lentamente i cinque si alzano in piedi e si allontanano dal fuoco, sfiorando con noncuranza l'impugnatura delle loro spade. A bassa voce uno di loro dà la parola d'ordine, e tutti sguainano le spade e ti attaccano.

Partigiani:
Combattività 24 Resistenza 36

Puoi evitare il combattimento quando vuoi, andando al **23**.

Se vinci, vai al **170**.

217

Il rettile si contorce furibondo e dopo un ultimo spasimo si adagia nella melma. Come un cacciatore ansioso di rivendicare il trofeo, Jarel sale a cavalcioni sul Gorodon morto e con un taglio netto stacca i due corni che escono dal cranio di quel mostro.

"A Humbold certi alchimisti pagherebbero una fortuna per questi" dice, pulendo la spada sul cadavere della bestia. Mette in tasca uno dei due corni e offre l'altro a te.

Se vuoi tenere questo Corno di Gorodon, segnalo sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali e legalo allo Zaino.

Per proseguire, vai al **144**.

218

Gli arcieri sono impegnati in un gioco che chiamano 'Occhi di Toro', e che tu hai già visto giocare con un altro nome nelle terre del nord. Due dadi, ognuno con dieci facce numerate da zero a nove, vengono lanciati a turno da ogni giocatore. Si sommano i numeri ottenuti ed il giocatore che ottiene il punteggio più alto vince.

Se uno dei giocatori fa doppio zero gli altri gridano "Occhi di Toro!" e quello vince automaticamente.

Ciascun giocatore deve scommettere 12 Lune (3 Corone d'Oro) prima di lanciare i dadi.

Estrai due numeri dalla Tabella del Destino per ciascuno degli altri due giocatori e segna i punteggi ottenuti in margine al tuo Registro di Guerra. Ora estrai due numeri per te. Se il totale che hai realizzato è maggiore di quello degli altri giocatori, vinci 24 Lune. Se uno dei due giocatori ti batte, perdi i soldi che hai scommesso (12 Lune o 3 Corone d'Oro).

Puoi abbandonare il gioco in qualsiasi momento, e devi smettere di giocare se perdi tutto il tuo denaro.

Quando decidi di smettere, ritorna alla tenda del Principe Graygor andando al **29**.

219

Dopo diversi minuti il lucchetto finalmente cede, e la porta si apre su un passaggio illuminato da una fila di torce. Lungo il passaggio, sulla parete sinistra, c'è un'altra porta: una massiccia lastra di ferro con una finestrella sbarrata. Ti avvicini in silenzio e sbirci attraverso la grata.

Se hai già visitato il Danarg in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **260**.

Altrimenti, vai al **114**.

220

Quando anche l'ultimo dei cani da guerra stramazza ai tuoi piedi, rinfoderi la spada e osservi la radura. L'orso non è più lì, si è dileguato mentre stavi combattendo.

Il dolore delle ferite è molto violento, ma stringendo i denti entri nella foresta luminosa. Hai percorso meno di un chilometro quando senti un lamentoso ululato echeggiare nella foresta. Dapprima pensi che si tratti solo della tua immaginazione, alimentata dalla stanchezza e dal bruciore delle ferite; ma quando senti quel lamento per la seconda volta, capisci che i cani da guerra che hai ucciso erano solo una parte di un branco più numeroso, e che gli altri Akataz hanno appena scoperto i loro resti.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, e hai raggiunto il grado di Consigliere, vai al **161**.

Se non sei in possesso di quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **3**.

221

Alte grida si levano dai bastioni quando i difensori vedono comparire Adamas: gli stanno lanciando addosso un'enorme quantità di massi. Con agilità felina egli riesce ad evitare le rocce che cadono e si frantumano con terribile fragore sul ponte naturale. Adamas raggiunge la porta, si toglie la sacca dalle spalle e sistema l'esplosivo di cristallo. Automaticamente inizi a contare

i secondi mentre il tuo amico torna indietro correndo tra le macerie e i cadaveri. Due . . . tre . . . quattro . . . Il cuore ti balza in gola quando lo vedi cadere a faccia in giù colpito da un masso.

Se vuoi correre a salvarlo, vai al **138**.
Se decidi di rimanere dove sei, vai al **207**.

222

Uno degli uomini si alza in piedi e si dirige verso di te. Capisci che non ti ha visto - sta semplicemente rispondendo al richiamo della natura - ma pensi sia più saggio allontanarsi prima che si avvicini ancora. Scompari silenziosamente nella foresta e torni verso l'edificio.

Vai all'**89**.

223

"Dimmi chi sei!" gridi per tutta risposta. "Poi forse ti dirò qualcosa che ti rallegrerà l'animo". L'uomo esce lentamente da dietro i massi. Alza la mano e vedi comparire sul ciglio del burrone una ventina di altri uomini. Parecchi di loro sono armati di archi, puntati verso di te e pronti a colpire. Indossano giacche e pantaloni di pelle rossa e portano legato attorno al petto e alla vita un vero e proprio arsenale di armi. Sono partigiani di Eru.

"Vengo dalla corte del Principe Graygor" dici con la voce amplificata dall'eco naturale della gola. "L'esercito di Eru e gli alleati di Lencia hanno respinto il nemico a Cetza. La battaglia è imminente e la vittoria sarà presto nostra".

"Le notizie che ci porti non ci giungono nuove, ed il Principe non manderebbe un Esploratore per comunicarci queste cose". L'inquietudine serpeggia tra i partigiani, che ti guardano con rinnovato sospetto. "Non ho il compito di recarvi le notizie di guerra. Sono venuto a chiedere l'aiuto di Sebb Jarel" rispondi loro.

Il portavoce dei partigiani fa un cenno agli altri, ed alcuni si ritirano per riapparire poco dopo a cavallo all'ingresso della gola facendo cenno di avvicinarti.

Se possiedi una Frusta, vai al **185**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **342**.



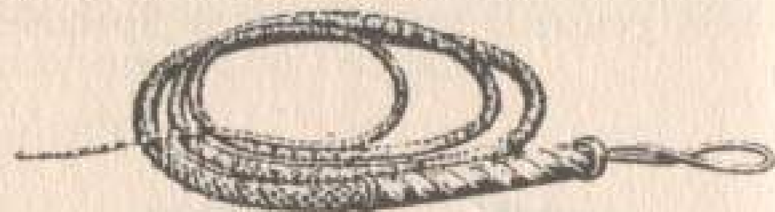
224

Fai un'ampia deviazione per evitare il guado e scopri una vecchia pista che corre lungo il fiume. Segui il sentiero per diversi chilometri fino a raggiungere un punto in cui degli enormi massi di pietra, lisciati da secoli di erosione, emergono dalle acque schiumose del fiume.

Sebbene difficilissimo, in questo punto non sarebbe impossibile passare dall'altra sponda, ma non a cavallo. Con riluttanza abbandoni l'animale, e saltando da un masso all'altro inizi la traversata. Ma a metà strada ti trovi a dover affrontare un salto molto più lungo degli altri.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto ed hai raggiunto il grado di Primate o uno superiore, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è minore o uguale a 6, vai al **265**.
Se va da 7 in poi, vai al **43**.



225

Il vicolo è fiancheggiato da delle casupole distrutte dal fuoco, le cui pareti annerite dalla fuliggine formano uno scuro corridoio che si perde in lontananza. I tuoi sensi ti avvertono di un pericolo nascosto; percepisci quasi fisicamente la presenza del nemico in agguato tra le rovine delle case. I guerrieri Drakkar che stavano fuggendo si voltano a schernire i tuoi uomini, sfidandoli a farsi avanti e combattere se ne hanno il coraggio. Prima che tu possa avvertirli, i tuoi compagni si lanciano nel vicolo brandendo le armi e lanciando grida di guerra.

Se vuoi seguirli, vai al **173**.
Se scegli invece di non entrare nel vicolo, vai al **44**.

226

Jarel sta chiamando aiuto, mentre lotta per sfuggire alla presa dei due Ciquali che lo agguantano e lo tirano sott'acqua. Riaffiora con la spada in mano, ma di nuovo lo tirano sott'acqua e questa volta non ricompare. Una scia di bollicine ed una chiazza rossa, che scivola via con la corrente, è tutto ciò che rimane di Sebb Jarel.

Vai al **97**.

227

"È l'Esploratore! Presto, è ferito!"

Levando gli scudi per proteggerti dalle frecce dei guerrieri Drakkar, i due soldati si precipitano verso di te per portarti in salvo entro il perimetro dell'accampamento, dove le tue ferite vengono pulite e medicate. Poi fai ritorno al quartier generale di Re Sarnac. Sebbene scoperto dal nemico, sei riuscito a raccogliere molte informazioni utili che riguardano le truppe che difendono il ponte. Il Re loda il tuo coraggio, ed il Principe Graygor ordina ai suoi araldi di scortarti alla sua tenda. Dopo la fatica della missione esplorativa sei felice di poterti godere una buona notte di sonno.

Vai al **280**.

228

Apri faticosamente gli occhi e cerchi di mettere a fuoco le figure che si stanno avvicinando. Dapprima pensi si tratti di un'allucinazione dovuta alla mancanza di sonno, ma quando una


(fig. 13) Alla convergenza dei raggi vedi le tre Pietre . : .

gelida e violenta folata di vento passa sopra di te, la paura risveglia i tuoi sensi.

Le creature si levano in aria ed emettono un ululato spaventoso, mentre ruotano vorticosamente attorno alla tua testa. Cerchi di afferrare un'arma, ma un vortice scuro che si stacca da uno degli spiriti ti colpisce la mano. Il gelido colpo ha la forza dell'acciaio e ti lascia le dita intorpidite ed inerti: perdi 2 punti di Resistenza.

Altri di questi scuri tentacoli si muovono a spirale verso di te, impazienti di trarre nutrimento dalla tua forza vitale.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **133**.
Se possiedi una Frusta, vai al **168**.
Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **74**.

229

Proprio mentre ti tuffi per evitarla, l'ascia sibila sfiorandoti la spalla e strappandoti la tunica, ma la sua lama affilata come un rasoio risparmia la tua carne. Prima che tu riesca ad alzarti, il Barone avanza per vibrare il colpo di grazia. "La vittoria è mia!" ulula, e fa roteare l'ascia. Ma improvvisamente sente un suono che lo fa indietreggiare terrorizzato.

Vai al **321**.

230 *(fig. 13)*

Spingi un'asta di metallo infissa nel muro, ed il grande portale orlato di piombo si apre rumorosamente a rivelare una visione incredibile.

Davanti a te c'è una sala dal soffitto a cupola, dove si incrociano delle costruzioni di metallo arrugginito. Al centro della sala c'è una voragine circolare, attorno alla quale sono riuniti gruppi di demoniache creature che indossano delle tuniche trasparenti e delle maschere. Delle sottili asticelle di cristallo che baluginano di una fiamma verdastra si alzano in direzione verticale; emettono un sottile fascio costante di luce che si focalizza esattamente sopra il centro della voragine. Il tuo sguardo si fissa in quel punto, poiché lì vedi le tre Pietre della Sapienza di Nyxator, gli oggetti della tua ricerca, tenute sospese in una sfera di deboli fiamme verdastre.

Il brusco suono del campanello d'allarme e la tua improvvisa comparsa all'entrata spaventano le creature, che si allontanano dalla voragine fuggendo attraverso l'arcata e lasciando te e Paido soli nella stanza.

Vai al **100**.

231

"Da questa parte!" grida Jarel, spingendo la porta marcita di una capanna sulla riva. All'interno vedi una barca rovesciata ed un paio di remi piuttosto malandati. Jarel volta la piccola imbarcazione e la solleva per la poppa.

"Dammi una mano" dice, cercando di trascinarla fuori. Metti i remi nella barca, sollevi la prua e lo aiuti a calarla nel fiume. "Questo mi ricorda qualcosa" dice Jarel pensieroso. "Anche se non avrei mai immaginato di dividere un guscio di noce come questo con un Esploratore!"

Getti lo Zaino nella barca, e mentre Jarel sistema i remi negli scalmi ti siedi dall'altra parte. Poi, con un colpo leggero, spinge la barca in acqua, e il vostro viaggio verso le sinistre acque della Palude Infernale ha inizio.

Vai al **240**.

232

Smonti silenziosamente da cavallo e ti avvicini alla porta carbonizzata della torre. Attraverso le fessure del legno vedi un uomo accovacciato accanto ad un fuoco che arde debolmente; sta arrostendo un uccello infilzato sulla punta del pugnale. Indossa abiti attillati di pelle rossa e, attorcigliata attorno ai fianchi, porta una Frusta di pelle intrecciata e borchiata di rame.

"Unisciti a me!" ti dice improvvisamente l'uomo, senza levare lo sguardo dai tizzoni ardenti. "C'è cibo a sufficienza per tutti e due".

Se vuoi accettare l'offerta dello sconosciuto, vai al **129**.

Se decidi invece di rimontare a cavallo e di allontanarti, vai al **75**.

233

Scocca una scintilla quando l'arma colpisce l'anello e stacca l'amuleto dalla catena. Il demoniaco signore urla ed arretra, come se lui stesso fosse stato ferito dal colpo. Raccogli velocemente l'amuleto da sotto i suoi piedi prima che si ri-

prenda; il metallo nero è innaturalmente freddo: ti si intorpidisce la mano, ed un dolore sordo e martellante ti penetra il braccio. Tuttavia, malgrado l'acuto disagio, sai che devi continuare a stringerlo, perché esso è la chiave della presenza del demoniaco signore qui nel tempio.

Roark alza il suo amuleto e grida una maledizione. Improvvisamente il freddo che ti attanaglia il braccio ti penetra nel petto e ti colpisce al cuore. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa, perdi 3 punti di Resistenza.

Se sopravvivi all'attacco, vai al **188**.

234

Jarel compare al tuo fianco e sferra un colpo che squarcia il petto della creatura; ma così facendo ha distratto la sua attenzione dalla foresta, dove il pericolo è ancora in agguato. Un paio di occhi ferini scintillano nel pallido chiarore lunare, ed ecco un'altra belva che si catapulta contro le spalle indifese del tuo compagno. Alzi l'arma per colpire la bestia, ma a causa del suo impeto riesci solo a deviare l'attacco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio della Sapienza del Fuoco, aggiungi 5 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **312**.
Se va da 7 in poi, vai al **178**.

235

I tuoi movimenti spaventano il serpente, che scatta verso di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se hai completato il Cerchio della Sapienza del Sole, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale non supera il 5, vai al **182**.
Se va da 6 in poi, vai al **279**.

236

Cadi a faccia in giù nella fanghiglia melmosa, che ti riempie la bocca e ti acceca: non riesci a vedere che il tuo cavallo si impenna e barcolla verso di te con una freccia conficcata nel cranio. Gli zoccoli ti sbattono sulla schiena, e quando la bestia crolla pesantemente sul fango resti con le gambe intrappolate sotto il suo peso: perdi 8 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **165**.

237

L'orrenda creatura emette un sibilo acuto quando metti a segno il tuo colpo mortale. Le tenaglie continuano ad agitarsi nel vuoto, mentre il corpo senza vita scivola lentamente dalla buca e precipita sul fondo della voragine.

Aggrappandoti alle radici con entrambe le mani, ti trascini fuori di là e ti lasci cadere nel sottobosco. Recuperate le forze, raccogli il tuo equipaggiamento e ti inoltri nella foresta misteriosa.

Vai al **50**.

238

La costruzione metallica passa abbastanza vicino alle Pietre della Sapienza da permetterti di unire le mani a coppa sotto di esse. Se Paido distruggesse le asticelle di cristallo, le Pietre della Sapienza, liberate dall'energia che le tiene sospese in aria, ti cadrebbero in mano.

Comunichi a Paido il tuo piano audace, che egli approva con entusiasmo. Ti sistemi in modo da poterle afferrare e, una volta pronto, chiami il tuo compagno che inizia a colpire le asticelle una per una.

Vai al **196**.



239

Dal rumore degli zoccoli capisci che altri partigiani a cavallo stanno dirigendosi verso di te. Sproni il tuo animale e parti al galoppo giù per la collina, lungo un tortuoso sentiero. Stai già distanziando i tuoi inseguitori quando il cavallo inciampa, facendoti cadere a faccia in giù in un groviglio di arbusti. Il fitto sottobosco attutisce la caduta, da cui esci illeso, ma il tuo cavallo è gravemente ferito. La zampa anteriore, intrappolata in una profonda buca, si è spezzata, e la povera bestia non può più proseguire. Vedi i partigiani al galoppo e ti trovi costretto ad abbandonare il cavallo azzoppato e a fuggire a piedi in mezzo agli alberi. Le grida irate dei tuoi inseguitori echeggiano alle tue spalle mentre ti addentri veloce nella buia foresta, maledicendo la tua sfortuna.

Vai al **250**.

240

Il primo giorno di viaggio trascorre tranquillo e senza particolari avvenimenti. La veloce corrente vi conduce diritti verso nord, e Jarel si gode il calore del sole e la tua conversazione, felice di lasciare che la barca scivoli sulle acque del fiume. Vieni a sapere molte cose su di lui e sulla Terra di Eru, ed in cambio gli racconti le leggende di Sommerlund e gli narri delle tue avventure nei reami del Magnamund.

Al crepuscolo raggiungete una confluenza dove, proveniente da est, un altro corso d'acqua si immette nel fiume. Qui le correnti sono veloci e pericolose, ma Jarel governa la barca con maestria e la conduce a riva sulla fangosa sponda occidentale dove, vicino alla riva, si trova una piccola capanna. State trascinando l'imbarcazione a terra quando Jarel si ferma di scatto: ha avvertito un movimento in mezzo all'erba alta che cresce sulla riva del fiume. Un paio di occhi verdastri luccicano nella semi-oscurità. "Fermati!" mormora allarmato. "Potrebbe essere un

Gorodon!" Vede confermati i suoi timori quando la creatura abbandona il suo nascondiglio tra l'erba, ed avanza lentamente verso di voi.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale ed hai raggiunto il grado Ramas di Primate o uno superiore, vai al **112**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **172**.

241

Un brivido premonitore ti corre lungo la schiena mentre osservi le vecchie capanne dei minatori: sei certo che nascondono un nemico pronto ad attaccarti. Percorri con lo sguardo il corso del fiume in cerca di un altro posto in cui sia possibile passare dall'altra parte, ma solo qui le impetuose e profonde acque del fiume sono abbastanza basse da poter essere attraversate a cavallo.

Se vuoi scendere al guado e tentare la traversata, malgrado il rischio di un'imboscata, vai all'**8**.

Se preferisci evitare il guado e tentare la traversata più in là, vai al **224**.

242

I primi raggi dell'alba rischiarano ormai la foresta quando arrivi in un'ampia radura, al bordo della quale una sagoma scura, larga e tondeggiante, simile ad un masso peloso, giace rannicchiata sotto un pino. Il verso di un corvo, che gracchia nervosamente in lontananza, desta come un grido d'allarme la sagoma dal suo torpore: e il battito del tuo cuore accelera quando riconosci la figura di un grande orso bruno.

Ma un rumore sulla sinistra distoglie la tua attenzione dalla bestia che si sta svegliando, e vedi con orrore che nel sottobosco si sta avvicinando furtivamente un branco di Akataz. Non appena le bestie fiutano il tuo odore, i loro occhi ferini brillano assetati di sangue. Con un ululato ti balzano addosso e, graffiando e mordendo, ti trascinano a terra.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale ed hai raggiunto il grado di Precettore Superiore o uno più alto, vai al **77**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **254**.



243

Hai percorso poco più di venti metri quando una pioggia di massi comincia a caderti intorno. Improvvisamente senti un dolore lancinante e il sapore del sangue ti riempie la bocca. Crolli pesantemente a terra, ma non senti più dolore: hai il collo spezzato, e la morte giunge in pochi secondi.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



(fig. 14) Stanno studiando la disposizione per l'attacco

In compagnia di una dozzina di guardie del corpo e degli araldi di corte, segui il Principe che si dirige a piedi al campo di Re Sarnac. È sua abitudine passare in rassegna i soldati alla vigilia della battaglia, per assicurarsi che tutto sia a posto e sollevare gli spiriti con qualche parola di lode e di incoraggiamento. Il Principe si rassicura nel vedere che il morale della truppa è alto, e che tutti sono sicuri della vittoria.

Giungete alla fine al quartier generale di Lencia. Un'enorme bandiera gialla con l'emblema di un cigno bianco e un dragone azzurro sventola nella brezza in cima alla tenda reale, davanti alla quale un'unità di cavalieri dalle armature argentate sta rigida sull'attenti. Un suono di tromba annuncia il vostro arrivo, e i cavalieri vi scortano all'incontro col Re. Dopo i saluti formali, il Re dalla barba grigia incomincia a discutere della battaglia imminente. Il Principe ha portato con sé una mappa dettagliata della città, e mentre i due capi formulano il loro piano vengono segnate le postazioni in cui i loro reggimenti si uniranno per attaccare il nemico.

"Se soltanto conoscessimo la consistenza dei rinforzi che il Barone Shinzar ha ricevuto!" esclama il Re, preoccupato. "Potremmo allora essere sicuri del successo del nostro piano". Il Principe annuisce. "Dobbiamo mandare un Esploratore a perlustrare le loro postazioni difensive, o centinaia di nostri soldati perderanno inutilmente la vita nell'assalto".

Il Re volge gli occhi verso di te, poi ritorna a guardare il Principe. "Non ho uomini addestrati per una missione così delicata, ma vedo che hai con te un Esploratore. Manda lui, la sua esperienza lo rende adatto per questa missione".

Il Principe esita. Non vi è ragione per rifiutare il consiglio del Re, tuttavia mandarti all'accampamento nemico significherebbe mettere in serio pericolo la tua vita e la tua missione.

Se desideri offrirti volontario per la ricognizione, vai al **53**.

Se preferisci rimanere in silenzio, vai al **171**.

245

Una dozzina di mani palmate sbattono sul bordo della barca, e sei demoniache teste ovali emergono gocciolando dalle acque del fiume. Uno stridulo gracidio fuoriesce dalle loro bocche, e tentano freneticamente di salire a bordo prima che tu possa ricacciarle in acqua a colpi di spada.

Ciquali:
Combattività 21 Resistenza 36

Aumenta di 2 punti la tua Combattività per la durata del combattimento, grazie alla prontezza con cui affronti l'attacco.

Se vinci, e il combattimento dura per quattro scontri o meno, vai al **169**.

Se il combattimento dura più di quattro scontri, vai al **309**.

246

Riesci a rallentare l'effetto del veleno che ti scorre nelle vene. Ma il morso di uno Yua è fatale, se non viene immediatamente trattato con l'unico antidoto conosciuto: l'erba Oede.

Se possiedi dell'erba Oede, inghiottila per neutralizzare l'effetto del veleno e vai al **205**.

Se non possiedi quest'erba rara, vai al **343**.



247

Guardi il terreno cosparso di cadaveri e capisci ben presto che i cavalli, privi di controllo, sono morti o sono fuggiti in preda al terrore dal campo di battaglia. Non vedendo alcuna alternativa, ti trascini a fatica fuori dal fango e segui il Principe a piedi.

Vai al **115**.

248

Non appena la luce rischiara l'oscurità, gli spiriti emettono un sibilo malefico e si dileguano nell'ombra. La luce li spaventa, ma il bisogno di trarre nutrimento dalla tua forza vitale avrà pre-

sto ragione della loro paura, a meno che tu non riesca a trovare un espediente più duraturo per tenerli a bada.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, vai al **281**.

Se non la possiedi, vai al **55**.

249

La costruzione di ferro arrugginito scricchiola pericolosamente mentre ti avvicini alla sfera di fiamme verdastre. Alla fine riesci a raggiungere una posizione dalla quale puoi afferrare le Pietre della Sapienza, ma mentre osservi quella baluginante fonte di energia, ti rendi conto che toccarla sarebbe fatale.

Mediti sul da farsi per diversi minuti, prima di trovare una soluzione.

Vai al **238**.

250

Corri senza sosta nella foresta fino a che non senti più le voci dei tuoi inseguitori. La foresta viene presto inghiottita dalla notte; ma tu, guidato dai tuoi sensi Ramas e dai raggi della luna che di tanto in tanto filtrano attraverso gli alberi, riesci a proseguire il tuo cammino solitario verso est. Ti fermi presso un fiumiciattolo per rinfrescarti il viso nell'acqua fredda, mentre rifletti sull'amara ironia della tua situazione: la gente da cui avevi sperato aiuto ti sta ora inseguendo come un nemico. È una situazione ben poco allegra, ma non lasci che questo influenzi la tua decisione di raggiungere Torgar per recuperare le Pietre della Sapienza rubate.

A poco a poco ciò che era solo un sospetto diventa inquietante certezza: qualcuno ti sta osservando. Percepisci una presenza maligna nascosta tra gli alberi che ti circondano e decidi di rinunciare al riposo e di continuare il cammino fino all'alba. Stanco e affamato devi subito consumare un Pasto, o perderai 3 punti di Resistenza.

Vai al **242**.



251

I guerrieri dalla carnagione scura avanzano scagliando le loro frecce, ma hanno preso male la mira ed esse passano con un sibilo e vanno a finire nell'acqua del fiume. Gli attaccanti sembrano impressionati dal tuo coraggio e rallentano l'azione. Approfitti di questo attimo di esitazione e ti lanci contro di loro, cogliendoli impreparati a difendersi.

Zagganozod:
Combattività 24 — Resistenza 35

Grazie all'impeto del tuo attacco, aggiungi due punti alla tua Combattività per il primo scontro del combattimento.

Se vinci, vai al **271**.



(fig. 15) Dall'asta metallica esce una vampata

252 *(fig. 15)*

Sguaini la Spada del Sole, e subito lungo la lama si levano delle fiamme che illuminano di vivida luce dorata le rovine del tempio. Il Principe si volta per avvertirti, ma il suo avversario gli sferra un colpo micidiale che lo ferisce alla coscia e lo scaglia a terra. Sebbene l'elmo copra il viso del tuo avversario e faccia intravedere solo il maligno luccichio dei suoi occhi, sei sicuro che non si tratta di un ordinario guerriero Drakkar; un'atmosfera diabolica aleggia pesantemente attorno a lui, come il puzzo di un cadavere in putrefazione.

Il guerriero impreca ringhiando e scaglia con forza la spada contro la tua testa. Eviti con destrezza la lama roteante, ma l'attacco ha raggiunto lo scopo di distrarti. Il nemico raccoglie in fretta l'asta di ferro luccicante che emette un forte brusio rivelando la sua natura: è un' Asta Magica forgiata nelle fucine di Helgedad. Con un grido potente punta l'arma contro il tuo petto, ed un'esplosione di fiamme biancastre ti ustiona il braccio quando pari l'attacco con la Spada del Sole. Semiaccecato dalle fiamme indietreggi barcollando, e recuperi velocemente le forze pronto a lottare fino alla morte.

Ziran (con l'Asta Magica):
Combattività 40 Resistenza 50

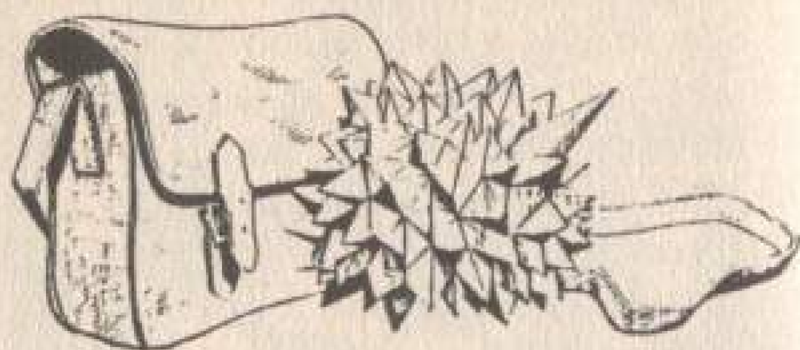
Lo Ziran è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **305**.

253

Le fiamme bruciano ferocemente, e perdi 5 punti di Resistenza prima di riuscire a spegnerle.

Se sopravvivi alle ustioni, vai al **318**.



254

Il loro attacco è rapido e mortale, e non hai il tempo di estrarre un'arma. Mentre le zanne potenti degli Akataz ti stanno dilaniando, un dolore lancinante ti assale le gambe e le braccia: perdi 6 punti di Resistenza. Ti dibatti disperatamente, rotolando su te stesso nel sottobosco, fino a che non riesci a liberarti dal loro morso mortale. Indebolito per la perdita di sangue ti alzi in piedi barcollando e sguaini un'arma, appena in tempo per affrontare il nuovo attacco.

Akataz:
Combattività 27 Resistenza 43

Questi cani da guerra sono particolarmente sensibili all'attacco psichico. Se sei in possesso dello Psicolaser o del Raggio Psichico, raddoppia il tuo normale punteggio. Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, triplicalo.

Se vinci il combattimento, vai al **220**.

255

Riconosci molti dei fiori che riempiono la vallata. E tra di essi ci sono i boccioli azzurri e viola dei Lacaress, usati in tutto il Magnamund come ingrediente per le pozioni soporifere. È il loro profumo insidioso che sta lentamente intorpidendo i tuoi sensi: consapevole del pericolo sproni il cavallo e ti affretti ad uscire dalla valle.

Vai al **98**.

256

Estrai l'arma ed attacchi gli spiriti, ma i colpi li trapassano senza alcun effetto. Ululano di gioia malefica mentre ti turbinano attorno, colpendoti con vortici scuri che si staccano contorcendosi dai loro corpi come piccoli serpentelli neri. Ogni sferzata indebolisce il tuo Scudo Psichico, e percepisci che se vuoi sopravvivere all'assalto di queste diaboliche creature della notte devi subito trovare un'arma adatta.

Se possiedi una Frusta, vai al **168**.
Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, o una Torcia e un Acciarino, oppure una Lanterna, vai al **248**.
Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **24**.

257

A causa del terribile impatto giaci tramortito per diversi minuti: perdi 6 punti di Resistenza. A poco a poco riprendi i sensi e ti alzi in piedi, non del tutto stabile. Ogni muscolo ti duole terribilmente ma sei tutto intero, e ti rallegra il

pensiero di non aver fatto la stessa fine di quei tristi resti che ricoprono il fondo del burrone.

Esamini le buche sulle pareti e pensi che devono essere opera di qualche animale scavatore. Per la maggior parte sono troppo strette per poterci entrare, ma ce n'è una abbastanza larga che è possibile esplorare.

Se vuoi entrare nella buca, vai al **141**.

Se vuoi risalire la parete della voragine, vai al **135**.

258

Servendoti dell'abilità Ramas, intensifichi le tue capacità visive. Le rovine lontane si fanno più grandi e più distinte, e riesci a vedere una figura appollaiata nel punto più alto delle mura del tempio: è un guerriero che indossa una cotta d'argento ed un elmo con aculei dorati. Alza un'asticella metallica ed un altro fulmine crepitante di fuoco azzurrino parte dalla punta dell'arma e colpisce i vostri soldati con mortale precisione. Grida di terrore squarciano l'aria, ed i sopravvissuti si disperdono in preda al panico nel disperato tentativo di sfuggire al destino che ha colpito i loro compagni più sfortunati. Informi subito il Principe di quanto hai visto al tempio.

Vai al **42**.

259

È bello riavere sotto i piedi la terraferma, anche se si tratta solo di una molle palude melmosa su cui crescono radi arbusti contorti. Jarel lega la barca ad uno dei tronchi e si sistema per dormire, mentre tu ti prepari per il primo turno di guardia. Un brontolio dello stomaco ti ricorda che oggi non hai ancora mangiato: devi subito consumare un Pasto, o perderai 3 punti di Resistenza.

I rumori notturni della palude ti rendono inquieto, ma il tuo turno passa senza che niente accada. Poco dopo mezzanotte Jarel si sveglia e finalmente puoi riposare per qualche ora prima dell'alba, quando vi rimettete in viaggio.

Vai al **101**.

260

Dietro la porta vedi un'umida cella. Un prigioniero siede a gambe incrociate sul freddo pavimento di pietre, il capo chinato sul petto. Ha la pelle scura delle mani e delle braccia coperta da piccole cicatrici, e la chioma intrecciata è insozzata di sangue rappreso. L'uomo alza stancamente la testa e il battito del tuo cuore aumenta quando riconosci il viso di Lord Paido, mago guerriero di Dessi.

Vai al **278**.

261

Mentre il Cavaliere della Morte ti lancia gridando la sua ultima maledizione, e crolla a faccia in giù nell'acqua puzzolente del fossato, senti delle grida e il rumore di uomini armati che scendono la riva da entrambi i lati del ponte.

Attirati dal frastuono della lotta, i guerrieri Drakkar ti accerchiano per ucciderti. La tua unica alleata è la prontezza con cui affronti l'assalto. Con la forza della disperazione ti trascini su per il terreno viscido e corri veloce verso l'accampamento alleato. I nemici si accorgono della tua fuga e ti scagliano addosso una pioggia di frecce; due dardi ti si conficcano nella schiena (perdi 12 punti di Resistenza) e crolli a terra.

Se sei ancora vivo, vai al **203**.

262

Ondate di forza psichica ti penetrano nella mente e ti lasciano tremante di paura. Lo Scudo Psichico protegge il tuo sistema nervoso, ma non riesce ad impedire che quell'energia ti sconvolga la mente. Lord Adamas aumenta la forza della sua gemma psichica, fino a che non sei costretto a rivelargli la tua vera identità e la natura della tua missione.

Vai al **290**.

263

"Ascoltami, Signore del Dolore!" grida il loro capo. "Il tuo umile servo Roark invoca il tuo aiuto in quest'ora di terribile incertezza. Vieni e conquista! Vieni a banchettare sulle anime dei nostri nemici!"

Mentre le lugubri parole pronunciate dalla figura dai capelli grigi echeggiano nel tempio, i tuoi sensi Ramas ti avvertono di un flusso di energia invisibile che si leva dal blocco di marmo. A poco a poco il flusso assume la consistenza di un banco di nebbia, nel quale prendono forma delle spettrali apparizioni. Un'ondata di gelo riempie il tempio mentre la nebbia turbina come un ciclone attorno alle pareti.

"Vieni! Vieni, Tagazin!" grida Roark, e la sua voce si sente appena al di sopra dell'ululato del vento. "Ti invoco dall'abisso dell'eterno dolore!"

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, ed hai raggiunto il grado di Consigliere, vai al **298**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **116**.

264

Un terribile dolore ti lacera il corpo: con un grido soffocato ti porti istintivamente le mani al petto. Il sangue cola abbondante dalle tue dita e guardi con orrore la freccia conficcata nel tuo petto. I colori turbinano e i rumori si indeboliscono, mentre cadi a terra sopraffatto dal dolore. Quando l'agonia diventa intollerabile, improvvisamente il dolore cessa e piombi nell'oblio senza tempo della morte.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

265

Il vento sibila sul tuo viso mentre salti, ed atterri dall'altra parte con un balzo che ti lascia senza fiato. Ti aggrappi disperatamente alla roccia,

ma i tuoi piedi non riescono a trovare una superficie orizzontale e scivoli all'indietro nell'acqua.

Riaffiori subito, ma qui le acque del fiume sono veloci ed impetuose, e non riesci ad opporti alla corrente che ti trascina via con sé. Per oltre tre chilometri vieni trasportato dall'acqua gelata, fino a che non percepisci sotto ai tuoi piedi la presenza di rocce levigate. Puntando i piedi ti spingi con forza verso la riva; infreddolito ed esausto, ti trascini fuori dall'acqua e crolli sulla riva rocciosa.

Durante l'impetuosa corsa nel fiume hai perso qualche oggetto. Cancella dal Registro di Guerra il quarto, il quinto e il sesto dei tuoi oggetti dello Zaino e metà del contenuto della tua Borsa.

Per proseguire, vai al **294**.

266

Vedi una figura vestita di nero - uno dei seguaci di Roark - che, emettendo delle grida, fa ondeggiare davanti a sé una torcia accesa. Cinque scure figure spettrali avvolte dalla nebbia vorticano attorno a lui, cercando ripetutamente di aprire un varco in questa difesa di fiamme. Alle spalle dell'uomo vedi un antico tumulo sepolcrale, vicino all'entrata del quale giacciono i corpi di due soldati con abiti di pelle e i cadaveri di tre cavalli; sopra di essi volteggiano delle apparizioni spettrali che sembrano intente ad un banchetto.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado di Consigliere, vai al **303**.

Se vuoi aiutare quell'uomo vestito di nero a respingere quegli spettrali nemici, vai al **71**.

Se decidi di evitare questo posto, costeggia l'orlo della cava e inoltrati nella foresta, andando al **175**.

267

"L'anello e gli abiti che indossi sembrano autentici" dice, sfilando il volatile dal suo pugnale. "Ma tu non hai l'aspetto di un Esploratore, e sicuramente non ne hai l'accento!" Quindi, senza preavviso, alza il pugnale e te lo lancia contro la gola.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **208**.
Se va da 5 in poi, vai al **33**.

268

Mentre ti allontani velocemente ti imbatti in un sentiero che scende verso la sponda di un fiume impetuoso. Enormi massi, levigati dall'erosione secolare, emergono dalle acque schiumose del torrente. Dall'altra parte del fiume vedi una foresta scura e minacciosa. Il sole batte forte nel cielo privo di nuvole, e l'aria è calda e secca; eppure un banco di nebbia grigia e fredda è sospeso tra gli alberi di quella foresta.

Lungo la riva del fiume crescono gruppi di cespugli erbosi, e vivaci fiori scarlatti.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **276**.
Se non la possiedi, vai al **325**.

269

Il Vakeros è molto felice di poter finalmente uscire da quel posto spaventoso. È rimasto lì a languire per un anno, da quando gli agenti dei Signori delle Tenebre lo hanno catturato. Si chiama Paido, e sebbene tu gli dica di essere un Esploratore di Eru, egli riconosce il tuo accento e i tuoi marcati lineamenti di Sommerlund.

"Anche se indossi la divisa di Eru, non sei nativo di quella terra" ti dice, sospettando che tu sia stato mandato lì per ingannarlo.

Se desideri rivelargli la tua vera identità, vai al **69**.
Altrimenti, vai al **337**.

270

I nemici si stanno radunando per sferrare un contrattacco sulla collina. A sud vedi un folto gruppo di guerrieri di Hammerland, vestiti di pelli, affiancato da un reggimento di Brigandi mercenari dallo sguardo arcigno che avanza verso la postazione del Principe. Le Guardie di Palazzo hanno combattuto fieramente, ma avendo perso metà degli uomini sono vicine all'esaurimento delle forze. Potrebbero non sopravvivere ad un contrattacco dei nemici, che oltre ad essere riposati hanno un vantaggio numerico di cinque a uno. Solamente le riserve di Eru possono salvarle.

Se vuoi prendere il comando delle riserve del Principe e guidarle verso la collina, vai al **49**.
Se decidi di cavalcare fino al campo di Re Sarnac per chiedergli di salvare il Principe, vai al **197**.

271

Asciugandoti il sudore rinfoderi l'arma e frughi i corpi dei tuoi assalitori. Indossano elmi neri e cotte di maglia scarlatte, e portano addosso una grande varietà di armi: riconosci le tipiche armature degli Zagganozod, un'unità della cavalleria Drakkar che controlla la Pista di Blackshroud. Questi uomini devono essere fuggiti fin qui a piedi dopo la sconfitta dei Drakkar a Cetza, poiché non vi è traccia dei loro cavalli.

Dopo aver perquisito i cadaveri hai a tua disposizione i seguenti oggetti:

2 Spade
3 Faretre
2 Pugnali
11 Frecce
3 Archi
2 Asce
1 Mazza
1 Spadone
16 Lune (4 Corone d'Oro)
Cibo per 4 pasti

Puoi prendere ciò che vuoi. Dopo aver segnato gli opportuni cambiamenti sul Registro di Guerra, guadi il fiume e continui a piedi.

Vai al **186**.

272

La tua freccia colpisce il Barone, ma il bordo della protezione d'acciaio che gli copre il collo e la schiena lo salva da una ferita fatale. La freccia rimbalza, scavando un solco profondo alla base del cranio e facendolo cadere pesantemente in ginocchio. Urlando come un toro infuriato, ti guarda con occhio torvo e si alza faticosamente in piedi.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **113**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **126**.

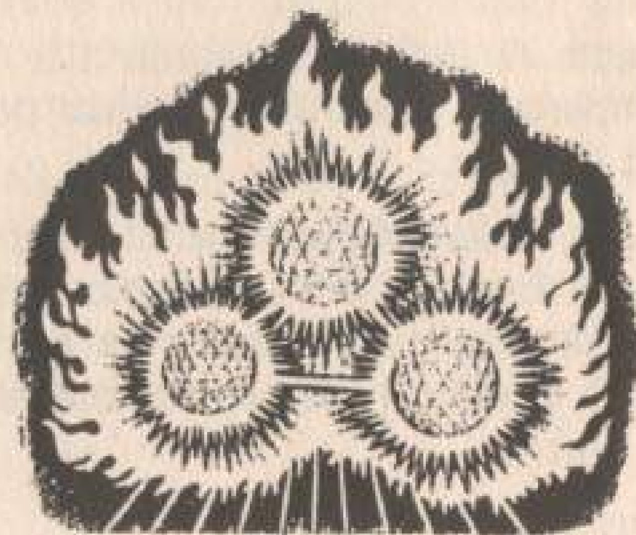
273

Ti metti a fianco di Lord Adamas e ti lanci all'attacco attraverso il varco coperto di fumo, saltando oltre i corpi carbonizzati dei guerrieri Drakkar sorpresi dall'esplosione. I soldati alleati vi seguono e penetrano silenziosamente nella città, attraverso una porta a guardia della quale non vi sono ormai che cadaveri. Malgrado la sorpresa i difensori nemici cominciano a radunarsi, mentre da altre parti della città giungono altre unità di combattimento: in breve tempo la battaglia infuria nelle strade strette e buie.

A capo di un gruppo di guerrieri di Palmyrion attraversi un cortile e ti inoltri in uno squallido vicolo, dove trovate a fronteggiarvi un reparto di Drakkar. Sono riuniti a formare con i loro scudi un muro difensivo, dietro al quale due figure incappucciate e vestite di nero tengono in mano due sfere di colore giallastro.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado di Precettore o uno superiore, vai al **22**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **57**.



274

I due uomini lottano disperatamente per difendersi dal tuo attacco mortale. Non puoi evitare questo combattimento e devi combattere fino alla morte.

Primo Guerriero di Pirsi:
Combattività 18 — Resistenza 31

Secondo Guerriero di Pirsi:
Combattività 17 — Resistenza 29

Se vinci il combattimento, vai al **68**.

275

"La mia missione è segreta" rispondi. "E, per riuscire, deve rimanere tale". Osservi gli altri uomini seduti attorno al fuoco, che ti guardano con sospetto.

"Sono miei fratelli. Qualsiasi cosa tu voglia dirmi, puoi farlo davanti a loro".

Se vuoi parlare a questi uomini della tua missione, vai al **216**.

Se preferisci non dire niente, vai al **51**.

276

Sono piante di Robustilla, simili alla Vigorilla: puoi recuperare i punti di Resistenza persi mangiandone le foglie.

Ogni Pasto di Robustilla vale 2 punti di Resistenza, e ci sono foglie a sufficienza per 3 Pasti. Se decidi di raccogliere quest'erba e di tenerla, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **325**.

277

La seconda freccia dell'arciere si infrange contro il muro dietro cui ti ripari, senza causarti danno alcuno. Vicino a te giace il cadavere coperto di sangue di un Cavaliere della Morte che, ferito durante la battaglia al ponte, si è trascinato lì a morire. Uno spadone ed un'ascia pendono dalla sua cintura e, tra gli oggetti caduti dal suo zaino, vedi una bottiglia d'acqua, una torcia, una coperta e cibo a sufficienza per 3 Pasti.

Puoi prendere qualsiasi di questi oggetti dello zaino, o qualsiasi arma, prima di abbandonare le rovine ed affrettarti verso il centro della città.

Vai al **155**.

278

La chiave della cella è appesa lì vicino. La afferri, apri il lucchetto e spingi con un calcio la pesante lastra di metallo, che si apre cigolando. Paido si precipita in avanti ad abbracciarti.

"Grazie al cielo mi hai trovato, Lupo Solitario" dice con voce turbata dall'emozione."I Drakkar continuavano a dire che eri morto, che il tuo corpo stava marcendo nel Danarg, ma non ho creduto una sola volta alle loro menzogne".

Paido è felice di apprendere che le porte di Torgar hanno ceduto, e che la battaglia infuria nelle strade. Quando gli racconti della tua missione, ha per te delle notizie che rafforzano le tue speranze di successo.

Vai al **307**.

279

I tuoi riflessi fulminei ti salvano dal morso mortale del serpente. I denti velenosi saettano in aria ancora una volta, poi il rettile si ritira con un movimento veloce nella tana temendo la tua reazione. Preferisci approfittarne per fuggire, piuttosto che tentare di uccidere il serpente in quegli angusti spazi.

Vai al **205**.

280 *(fig. 16)*

Alle prime luci dell'alba, i soldati di Eru e di Lencia raggiungono le rispettive postazioni di

(fig. 16) Battaglia di Cetza. Gli schieramenti all'alba

combattimento. Raccogli il tuo equipaggiamento e ti unisci al Principe, che ha stabilito il suo posto di comando sulla cima della collina. Sta osservando la linea di difesa dei nemici e detta gli ordini ai suoi araldi, che li trascrivono sulle pergamene e li mandano ai reggimenti in campo.

"Abbiamo una superiorità numerica di 2 a 1, ma le loro postazioni difensive sono ottime" commenta il Principe, porgendoti il cannocchiale e lasciandoti esaminare le linee nemiche.

La città di Cetza è formata da una manciata di casupole in rovina appollaiate in cima ad una collina. A nord ci sono un bosco ed una collinetta sulla quale si ergono le rovine di un tempio; a sud c'è un frutteto circondato da un muretto; verso ovest una distesa d'erba attraversata da un fiumiciattolo infossato che corre per tutta la lunghezza del campo di battaglia. La strada proveniente da Luomi attraversa il fiume all'altezza di un ponte di pietra pesantemente barricato e difeso. Il nemico si è concentrato nelle difese a nord: con un'enorme quantità di bastoni appuntiti è stata formata una barriera tra le due colline per impedire che un attacco di cavalleria riesca a sfondare al centro, e lungo tutta questa linea difensiva sono appostati, fila dopo fila, gli arcieri Drakkar.

Una calma innaturale scende sul campo di battaglia, quasi che il tempo si sia fermato per qualche istante. Poi uno squillo di trombe proveniente dall'accampamento di Re Sarnac rompe improvvisamente il silenzio: è il segnale per l'avanzata.

Vai al **150**.

281

Intensifichi la tua Arte Ramastan e scagli un'ondata di forza psichica, martellando il campo di energia che circonda gli spettri. Aumenti la potenza del tuo attacco e percepisci che il loro potere sta venendo meno a poco a poco, e che i loro corpi evanescenti svaporano nell'oscurità.

Il tuo attacco psichico ti ha salvato da una morte spaventosa, ma ti è costato molta energia e capacità di resistenza. Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10), e sottrai il numero che hai estratto dai tuoi punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questa perdita di Resistenza, vai al **156**.

282

Poco dopo l'alba scopri un sentiero che si snoda verso nord, in mezzo a pini dalla ruvida corteccia. "Questa vecchia pista ci condurrà al Covo del Contrabbandiere" dice Jarel, masticando un pezzo di carne secca che ha tirato fuori dallo zaino. "Dovremmo essere lì verso mezzogiorno".

Le sue previsioni si avverano. A metà mattina raggiungete un gruppo di casupole diroccate situate sulla riva di un fiume impetuoso. Una vol-

ta queste baracche costituivano il centro d'affari di un traffico illegale d'oro e di pietre preziose. I cittadini di Pirsi, che estraevano i ricchi minerali dalla Catena di Eru, erano soliti contrabbandare per via d'acqua i loro carichi preziosi, preferendo affrontare i rischi e i pericoli della Palude Infernale piuttosto che pagare le tasse al Principe. Solo dopo che il Principe ebbe decretato la pena di morte per questa forma di contrabbando, e dopo che, per far rispettare la legge, ebbe preso al suo servizio degli Esploratori, gli abitanti di Pirsi abbandonarono definitivamente il loro traffico illegale.

Vai al **231**.



283

Una freccia nera ti penetra nell'avambraccio e ti fa cadere di sella: perdi 3 punti di Resistenza. Il cavallo spaventato fugge al galoppo, scomparendo oltre il crinale mentre tu ti alzi in piedi barcollando. Immediatamente i tuoi assalitori si riversano urlando fuori dalla capanna, impazienti di finirti prima che tu possa opporre resistenza. Tre di essi sono armati di archi, che ricaricano avanzando verso di te.

Se vuoi evitarli guadando il fiume, vai al **166**.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **131**.

Se vuoi estrarre un'arma e prepararti a combattere, vai al **251**.

284

Mentre avanzano, i cavalieri della Guardia cambiano lentamente formazione per prepararsi all'ordine d'attacco del Principe. Le pesanti lance si alzano come gli aculei di un riccio d'acciaio e i loro stendardi gialli e scarlatti garriscono al vento. I guerrieri Drakkar, appostati dietro la barriera di bastoni, scagliano contro di voi un'ondata di frecce, ma la grande distanza fa sì che queste si infrangano contro le armature e gli scudi dei soldati di Eru senza causare danno alcuno.

La prima fila di cavalieri raggiunge il fossato e trova un terreno molle e sommerso dall'acqua. Il tempio in rovina dista circa 300 metri, e davanti ad esso, sul fianco della collina, una fila di lancieri Drakkar attende in cupo silenzio. Un corno di guerra manda un segnale ed improvvisamente si scatena l'inferno. Le frecce piovono da ogni parte: dai nemici davanti a voi, ed anche da altri arcieri nascosti in agguato nel bosco a sinistra. Molte frecce colpiscono il bersaglio, penetrando negli elmi e tra le maglie delle armature scintillanti. Tuttavia il Principe comanda ai suoi uomini di avanzare, ed essi spronano i cavalli oltre il fossato sfidando il mortale peri-

colo. Sopravvivi alla pioggia di frecce e mantieni il controllo del tuo cavallo in mezzo alla fanghiglia, ma vieni disarcionato da un altro cavallo impazzito per il dolore e privo di cavaliere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale e del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **236**.
Se il totale va da 5 in poi, vai al **183**.

285

Oltre la scalinata c'è un parapetto circolare che guarda in un enorme cratere cavernoso. Pullula di migliaia di schiavi umani costretti con pala e piccone ad un faticosissimo lavoro nei profondi abissi sulfurei di Torgar. Malgrado il vento gelido che ulula come un lupo affamato, hanno i corpi coperti di polvere e sudore. Allo schiocco delle fruste con cui i guardiani Drakkar li costringono a sforzi sempre più grandi, essi rispondono con grida di angoscia e dolore.

Infuriato per quanto hai visto, abbandoni il parapetto e penetri in un passaggio debolmente illuminato che conduce ad una porta di acciaio nero. Provi a girare la maniglia, ma la porta è chiusa a chiave.

Se possiedi una Chiave Nera, vai all'**80**.
Se possiedi una Chiave dello Scheletro, vai al **219**.
Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **130**.

286

Sguaini la spada dorata, e la sua luce purificatrice si espande sulla figura malefica del demoniaco signore. Lo sciacallo grugnisce infastidito, come se la vicinanza di quella nobile spada gli ripugnasse, e lentamente si ritira di qualche passo. Roark e i suoi seguaci si raccolgono disordinatamente nell'angolo e con occhi spaventati osservano il loro signore che si prepara ad attaccare.

Tagazin:
Combattività 45 Resistenza 65

Questo essere soprannaturale è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 20 punti o a meno, non continuare il combattimento, ma vai al **20**.

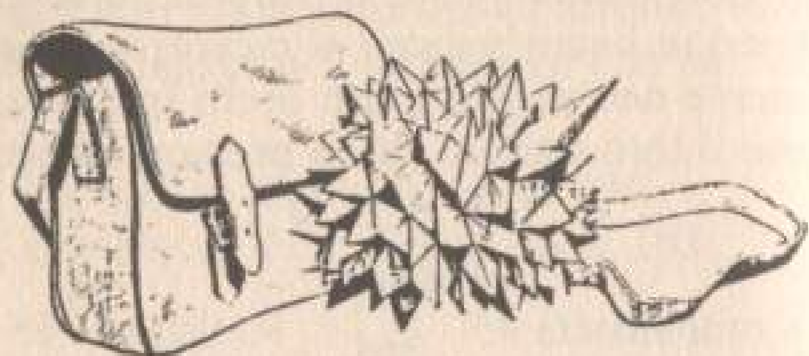
287

"Molto bene" esclama il capitano. Poi guarda verso il bancone e scuote il capo. Tendi i muscoli, pronto a buttarti a terra, ma con enorme sollievo senti che il proprietario della taverna appoggia la balestra sul banco. "Ti porterò da Jarel, ma devi lasciarti bendare gli occhi: è una precauzione per il tuo bene e per quello di Jarel. Se dovessi venir catturato e torturato dal nemico, non potrai rivelare dove sono accampati i partigiani".

Fa un cenno all'oste, il quale tira fuori dalla tasca una pezza di stoffa nera e te la lega attorno al capo. Il capitano ti conduce fuori dalla taver-

na e ti aiuta a salire a cavallo. Vi dirigete lungo un sentiero segreto nella foresta. Dopo due ore di sella raggiungete la vostra destinazione e la benda ti viene tolta.

Vai al **25**.



288

Combatti con un'energia che toglie il fiato: ad ogni colpo stendi ai tuoi piedi un avversario. "Indietro!" gridi, attaccando con la spada i ringhiosi guerrieri di Hammerland. "Ritiratevi al ponte!"

A poco a poco i superstiti si liberano dall'imboscata e si ritirano di corsa lungo la via, lasciando te e due cavalieri di Lencia a coprire loro le spalle. Un pugno di guerrieri di Hammerland armati d'ascia lancia un agghiacciante grido di battaglia e si precipita in avanti per abbattervi.

Guerrieri di Hammerland:
Combattività 29 Resistenza 40

Aggiungi due punti alla tua Combattività per la durata del combattimento, poiché sei aiutato dai cavalieri di Lencia che combattono al tuo fianco.

Se vinci, vai al **44**.

289

L'impatto con la parete ti lascia senza fiato, ma sei illeso. Aggrappandoti con entrambe le mani ti sollevi fuori dal burrone; poi sleghi la corda dal bastone e la rimetti nello zaino, prima di inoltrarti nella foresta misteriosa.

Vai al **50**.

290

"E così tu sei quello che chiamano Lupo Solitario" dice pensieroso, "e sei venuto qui per penetrare a Torgar e riprendere ciò che ti appartiene. Strano come i nostri scopi siano quasi gli stessi. Vieni, seguimi, forse insieme raggiungeremo prima il successo".

Vai al **127**.

291

Subito dopo il tramonto raggiungi Pirsi. Attorno a te la nebbia si alza nelle strade buie e nei vicoli tortuosi, ma riesci a vedere un po' di luce filtrare attraverso le imposte rinforzate di qualche casupola. Ti fermi e scendi da cavallo vicino alle scale di una grande baracca di legno, che funge da bottega e da taverna. Il tuo cavallo nitrisce inquieto, facendoti voltare verso un gruppo di uomini dalla faccia dura che stanno scendendo lungo la strada. Nelle mani incallite reggono delle torce accese, che gettano un vivido bagliore giallastro nei loro occhi pieni di sospetto. Il loro capo, che indossa l'uniforme di capitano degli Esploratori di Eru, ti si avvicina e ti

fissa freddamente negli occhi, con le mascelle irrigidite in una smorfia di disprezzo.

"Hai dimenticato come si saluta, soldato?" ti apostrofa con un ringhio minaccioso. "O forse, dopotutto, non sei un Esploratore. Forse sei solo un'altra di quelle maledette spie Drakkar?" Noti che parecchi di loro portano pistole Bor, armi primitive ma micidiali, specialmente a distanza così ravvicinata. Se vuoi aver salva la pelle è meglio che tu saluti immediatamente il capitano.

Se vuoi salutarlo portando la mano alla fronte, vai al **193**.

Se vuoi salutarlo alzando la mano con il palmo rivolto a lui, vai al **60**.

Se vuoi salutarlo portando le mani al petto, vai al **7**.

292

La battaglia sulla collina diventa una lotta selvaggia quando i guerrieri di Hammerland si scagliano come lupi affamati contro le Guardie stremate. Avanzi risolutamente fino a che sei vicino abbastanza da poter ordinare l'attacco. Poi, accompagnate dalle grida di incoraggiamento degli uomini del Principe, le tue truppe si lanciano in avanti; e per primi i lancieri attaccano il nemico di fianco. L'assalto è devastante. I guerrieri di Hammerland e i Brigandi vengono spazzati dalla collina come foglie al vento. I lancieri si fermano, e ordini agli arcieri di colpire il nemico in ritirata. In mezzo al caos del campo di battaglia la ritirata nemica si trasforma in una disfatta totale.

Vai al **66**.

293

I due maghi ti vedono puntare l'arco e capiscono di essere in pericolo. Mentre prendi la mira, si preparano a lanciare le loro sfere contro i soldati di Palmyrion.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'Arco, aggiungi gli eventuali punti in più.

Se il totale va da 0 a 7, vai al **149**.

Se va da 8 in poi, vai al **164**.

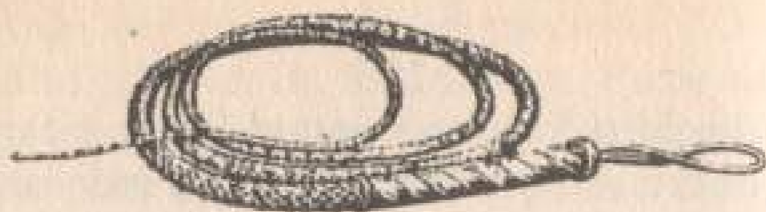
294

Il sole splende intensamente nel cielo privo di nubi, ed asciuga ben presto i tuoi abiti inzuppati riscaldandoti le membra indolenzite. Ti guardi intorno e vedi un sentiero pietroso che conduce in una foresta avvolta da una nebbia sottile. Malgrado il tepore del sole un brivido premonitore ti corre lungo la schiena: capisci d'istinto che questa è l'Isola dei Fantasmi, che il Principe Graygor ti ha descritto così terribilmente.

Procedi lungo il sentiero con passi circospetti, facendoti strada tra i cespugli spinosi che graffiano gli stivali e i pantaloni, finché un burrone che si apre in mezzo al sentiero ti costringe a fermarti. Sul fondo vedi un intrico di ossa ingiallite, ed un puzzo nauseabondo si leva da delle piccole buche che si aprono sulla parete.

Se vuoi tentare di saltare oltre la voragine, vai al **123**.

Se vuoi cercare un modo per aggirarla, vai al **62**.



295

La fredda luce azzurrina dell'alba ed il gracchiare lontano di un corvo ti destano dal tuo sonno profondo. Ora i raggi dorati del sole filtrano attraverso gli alberi della foresta, illuminando il fogliame ed agevolando il tuo cammino in mezzo ai pini. Fai molta strada, e a metà pomeriggio esci dai boschi che costeggiano il confine orientale: ti ritrovi davanti al fiume Brol e alle verdi chiome fluttuanti degli alberi della foresta di Moggador.

In questo punto le acque impetuose del Brol sono troppo profonde per essere attraversate, e così decidi di costeggiare la rocciosa riva del fiume verso nord, fino a che non raggiungi un punto adatto al guado. I resti di un antico ponte formano un sentiero di massi che attraversa il fiume: ti avvicini ansiosamente al guado, ma ti fermi di colpo quando senti delle rauche voci inumane provenire da un gruppo di cespugli vicini al bordo del fiume.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione o dell'Interpretazione, vai al **194**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **67**.

296

Giri il corpo del guerriero Drakkar ed apri il suo zaino. Là dentro e vicino al cadavere trovi i seguenti oggetti:

Spada
Pugnale
Arco
Coperta
Faretra
3 Frecce
16 Lune (4 Corone d'Oro)

Puoi prendere quello che vuoi prima di continuare verso il centro della città.

Vai al **155**.



297

Le Guardie di Palazzo riescono a serrare le file e a travolgere le disperate difese dei guerrieri Drakkar; con grande coraggio ed abilità si fanno strada verso la cima della collina. Di fronte a soldati di tale valore, i guerrieri Drakkar comin-

ciano a cedere e a ritirarsi in disordine verso la città.

Mentre ti avvicini alla collina, vedi all'interno del tempio il Principe Graygor impegnato in un mortale combattimento con un guerriero dall'armatura d'argento. Sparsi attorno a loro ci sono i cadaveri delle Guardie di Palazzo che, guidate dal Principe, hanno sfondato la linea di difesa dei lancieri Drakkar nell'assalto alla collina. Vedi che il Principe sta cercando di impedire al suo avversario di raccogliere un'asta d'acciaio che giace per terra e manda un fascio crepitante di luce azzurrina.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **252**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **143**.



298

Un fremito elettrizzante ti stimola i sensi, e nella tua mente compaiono le visioni di eventi che accaddero nel tempio migliaia di anni fa. Le vibrazioni psichiche sono così intense che le immagini appaiono incredibilmente vivide.

All'Epoca dei Regni Antichi, quando la terra era governata dai Maghi Anziani, il tempio era un luogo di sapienza e investigazione. Qui essi diedero sviluppo alla comprensione e conoscenza della natura, e molte furono le scoperte fatte per il progresso di Magnamund. I guardiani di questo laboratorio erano i Patar, della stirpe dei Drodarin. Servivano i Maghi Anziani, che in cambio rivelavano loro i segreti dell'arte delle erbe e della sapienza druidica. Ma i Patar tradirono la fiducia dei Maghi, e permisero ai Cener, una tribù malvagia di druidi, di entrare nel tempio e di trafugare i segreti ivi custoditi. I Cener evocarono il loro demoniaco signore, che apparve proprio qui in questa stanza. La creatura malvagia si impadronì di tutto ciò che i Maghi Anziani avevano coltivato con cura, e servendosi maleficamente di quella preziosa sapienza decimò la loro stirpe per mezzo di una terribile pestilenza. Subito dopo la disfatta dei Maghi Anziani, i Cener ed i Patar assunsero il potere; ma il loro regno fu di breve durata, poiché gli Herbalish, una tribù di nobili guerrieri druidi che già aveva portato aiuto ai Maghi Anziani negli anni della Grande Pestilenza, mossero vittoriosamente guerra ai Cener.

Prima di lasciare il tempio i Patar fecero un solenne giuramento agli Herbalish: da allora in poi, la loro stirpe avrebbe lavato il disonore del tradimento dedicandosi allo studio delle arti mediche e tentando di sconfiggere la malattia in ogni sua forma. Da allora i discendenti dei Patar sono conosciuti con il nome di Redentori ed

ogni generazione successiva ha rispettato quell'antico voto.

Ma la storia attende ancora una fine, poiché ti rendi conto di essere testimone in quel tempio di un terrificante ripetersi degli eventi. Roark ed i suoi seguaci sono druidi della stirpe dei Cener, e sono venuti in questo luogo dimenticato ad invocare l'aiuto del loro demone: Tagazin, il demoniaco signore.

Vai al **116**.



299

Il suono della campana d'allarme segnala che l'entrata della torre è stata presa d'assalto. Adamas e il suo esercito hanno raggiunto il centro della città e, nel tentativo di liberare gli schiavi prigionieri, stanno facendosi strada con le armi nelle prigioni sotterranee. I Cavalieri della Morte, ignari della tua presenza nella stanza, si stanno affrettando alle loro postazioni di combattimento.

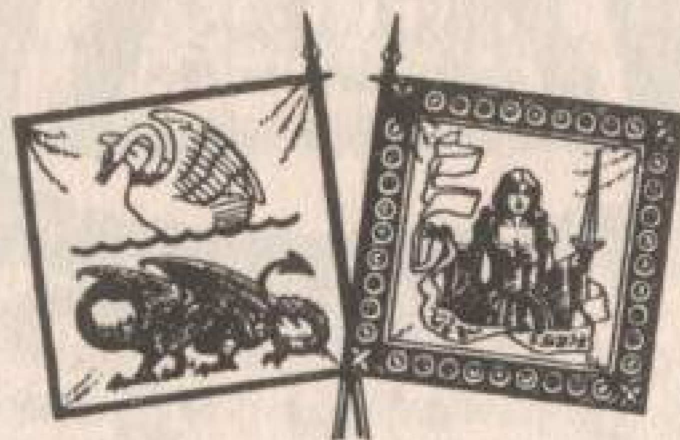
Vai al **136**.

300

Grida di trionfo riempiono l'aria, quando i soldati di Principe Graygor e di Re Sarnac si riversano nella piazza; Cetza è stata riconquistata ed il nemico è definitivamente sconfitto. Dappertutto vedi visi gioiosi: la morte del Barone Shinzar suggella una vittoria che assicura a tutta la terra di Eru la libertà dal terribile giogo dell'occupazione Drakkar.

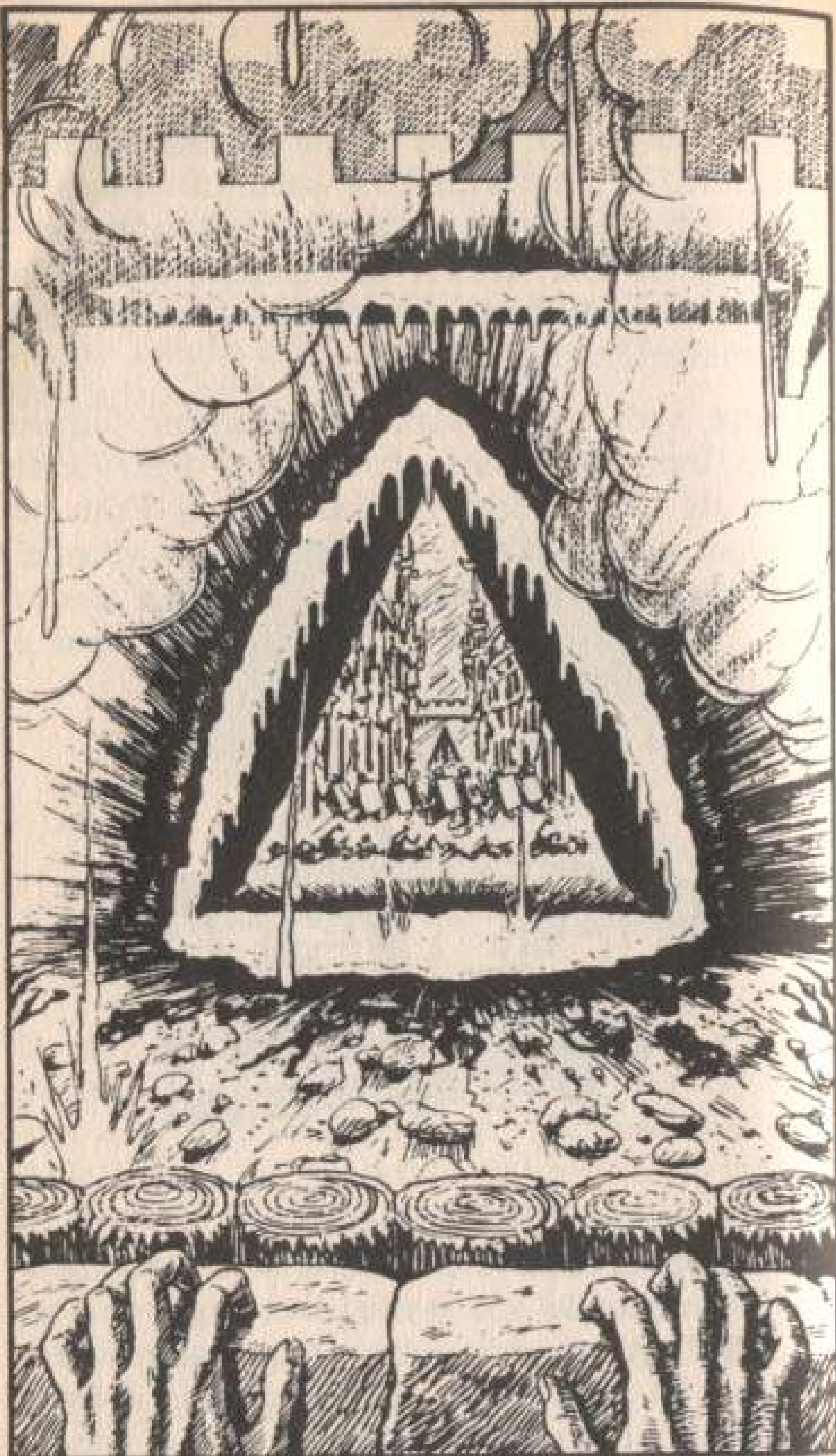
Mentre vedi alcuni superstiti Drakkar fuggire come topi spaventati attraverso i resti delle mura di Cetza verso Blackshroud, il Principe Graygor si avvicina a te per celebrare la vittoria. "Abbiamo trionfato, Lupo Solitario. La nostra terra è libera, e ora puoi raggiungere Torgar e portare a termine la tua missione".

Vai al **4**.



301 *(fig. 17)*

Il blocco di cristallo esplode con un lampo accecante, emettendo un fascio di energia solare: apre un largo squarcio nella porta di ferro spessa quasi 30 centimetri e trasforma tutto il resto in schegge incandescenti. La spaventosa esplo-



(fig. 17) Nella porta di ferro si è aperto un varco

sione fa vibrare il ponte naturale mentre frammenti di metallo incandescente piovono attorno a te. Grida di trionfo si levano al di sopra del rombo che riecheggia nella gola, ed i lancieri dell'esercito di Adamas attraversano il ponte dirigendosi verso le porte distrutte della città.

Vai al **273**.

302

La richiesta del sergente non è disinteressata come sembra: ha infatti riconosciuto le borchie di rame incastonate nelle trecce della Frusta. Sa che vi è un'unica frusta come quella, e che il suo proprietario non se ne sarebbe mai separato di sua volontà. Intuisci che anche molti altri partigiani hanno riconosciuto la Frusta. Si avvicinano lentamente per accerchiarti e attaccarti.

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **39**.

Se preferisci rimanere e combattere i partigiani, vai al **118**.

303

I tuoi sensi ti rivelano che in questo antico tumulo sepolcrale ci sono gli spiriti malvagi di 100 druidi della stirpe di Cener, uccisi e rinchiusi qui secoli prima. Questi fantasmi infestano i boschi dell'isola, nutrendosi delle forze vitali di qualsiasi essere umano che osi avventurarsi in questi luoghi. Guardi con orrore e raccapriccio gli spiriti malvagi sopraffare l'uomo incappucciato. Come spettrali sanguisughe si attaccano al corpo dell'uomo che, dimenandosi, cerca inutilmente di liberarsi.



(fig. 18) Dal buco esce una specie di verme

A tale spettacolo il sangue ti si ghiaccia nelle vene e, ansioso di evitare un simile destino, abbandoni quel posto e ti inoltri nella buia foresta.

Vai al **175**.

304 *(fig. 18)*

Il salto ti lascia senza fiato, ma sei illeso. Mentre ti riprendi, senti qualcosa raspare in profondità nella roccia. Vedi un pezzo di parete sgretolarsi e staccarsi improvvisamente, mentre appare la testa di una spaventosa creatura simile ad un verme con enormi tenaglie che si chiudono a scatti. Hai disturbato un Lapilliboro affamato, che ora ha tutte le intenzioni di divorarti vivo.

Lapilliboro:
Combattività 16 Resistenza 50

A causa della tua posizione precaria, togli 3 punti alla tua Combattività per la durata della lotta. Per non cadere nel burrone, puoi combattere solo con un'arma che riesci a tenere con una mano (spada, mazza, ascia, pugnale, daga, o martello da guerra).

Se vinci il combattimento, vai al **72**.

305

Nel momento in cui lo Ziran muore, un cono di fuoco nero si leva dall'asticciola e avvolge il suo corpo. Le fiamme scure e scoppiettanti ululano come spiriti demoniaci e turbinano verso il cielo. Ti avvicini velocemente al Principe ferito, lo carichi in spalla e lo porti via da quel ciclone

nero che sta risucchiando nelle sue spire le macerie del tempio.

Una volta giunto al sicuro, lontano dal tempio, stendi delicatamente il Principe a terra e osservi il tornado di fiamme che a poco a poco svanisce.

Vai al **211**.

306

Ci sono una dozzina di cavalli ornati di drappi neri e dorati legati ad un obelisco di pietra. Vicino siedono due soldati vestiti di pelle, che giocano a carte e fumano una pipa di tabacco aromatico. Entrambi portano sulle spalle lo stesso emblema che è ricamato anche sulle selle dei cavalli: una saracinesca dorata su un cimiero nero.

Se hai già viaggiato nelle Terre Tormentate del Magnamund Centrale in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **65**.

Se non sei mai stato nelle Terre Tormentate, vai al **222**.

307

"So come aiutarti, Lupo Solitario" dice, con la sua fierezza di guerriero rinvigorita dal pensiero di potersi vendicare della crudele prigionia. "So dove tengono le Pietre della Sapienza e ti guiderò lì".

Vai all'**88**.

308

Le prime luci dell'alba rischiarano il cielo ad oriente, e già le vie di Luomi risuonano delle grida dei sergenti e del rumore di passi pesanti. I reggimenti di Lencia e di Eru stanno prendendo il loro posto nella colonna di marcia che, forte di 6500 unità, è pronta per dirigersi al campo di battaglia. Finalmente le truppe alleate si mettono in marcia sulla strada polverosa che conduce a Cetza, passando dalle porte orientali della città. Quando giunge il momento di unirti a loro, prendi posto al seguito del Principe Graygor dietro i cavalieri armati della Guardia di Palazzo.

L'esercito è ben difeso sui fianchi dagli Esploratori a cavallo di Lencia, che hanno il compito di proteggerlo da eventuali imboscate durante i venti chilometri di marcia verso Cetza, in mezzo all'aperta prateria. Nel pomeriggio un gruppo di Esploratori viene mandato in avanscoperta a spiare le azioni del nemico. Al ritorno riferiscono che il Barone Shinzar, dopo la sconfitta di Luomi, ha fortificato la città e ha ricevuto dei rinforzi da Blackshroud; è una notizia che non rallegra il Principe Graygor, infatti il terreno intorno a Cetza non è favorevole per chi attacca.

Quando l'esercito arriva nelle vicinanze della città è ormai il crepuscolo. Nel buio, tra i resti delle case distrutte dall'invasione dei guerrieri Drakkar vedi brillare i fuochi dell'accampamento nemico. Di quando in quando con il freddo vento della sera ti giunge il suono di voci rauche che gridano ordini o chiamano servitori e schia-

vi. Dopo un'intera e stancante giornata di marcia, e con la notte alle porte, non ci sarà azione offensiva questa sera: alla notizia i reggimenti si disperdono veloci, vengono accesi i fuochi, si montano le tende, si scaricano i carri di vettovaglie che renderanno la notte all'aperto meno dura per i soldati. Il Principe decide di sistemare il suo quartier generale a nord, in cima ad una collina che domina dall'alto la città. Re Sarnac sceglie una postazione simile, su una collina al di là della strada, mezzo chilometro a sud. Poco dopo che le tende sono state montate, Re Sarnac manda un messaggero a invitare il Principe nella sua tenda, per stendere insieme il piano di battaglia per l'indomani. Il Principe accetta e ti invita a seguirlo.

Se vuoi accompagnare il Principe al quartier generale di Re Sarnac, vai al **244**.
Se decidi di declinare l'invito, vai al **90**.

309

Appena ti liberi dall'ultima creatura anfibia, Jarel afferra i remi e comincia a vogare con tutta la sua forza. Ma siete riusciti a percorrere solo un breve tratto quando udite uno schianto, ed un legno appuntito squarcia il fondo della barca. La piccola imbarcazione oscilla con violenza mentre l'acqua zampilla abbondante attraverso la falla. Poi, all'improvviso, la barca si capovolge e venite scagliati a capofitto nelle acque tenebrose del fiume.

Una mano palmata ti afferra per le gambe (perdi 2 punti di Resistenza),ma scalciando con violenza ti liberi dalla viscida stretta dell'invisibile assalitore. Nuoti verso la sponda meridionale e, infreddolito e provato, ti trascini sulla spiaggia fangosa.

Vai al **226**.

310

Mentre ti tuffi per evitarla l'ascia ti colpisce al fianco, e cadi a terra rotolando su te stesso per ammortizzare l'impatto col terreno. Ma la ferita è profonda e sei troppo debole per rialzarti subito in piedi: perdi 8 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **321**.

311

Sfoderi un'arma e svegli Jarel, battendogli la suola dello stivale.

"Cosa diavolo . . .!?" borbotta, mettendosi a sedere e stropicciandosi gli occhi. Prima che tu riesca a dirgli qualcosa senti il verso di un'altra di quelle strane creature acquatiche; è dietro di te, e si sta arrampicando sopra la barca rovesciata. Scatti in piedi e Jarel fa appena in tempo a sguainare la spada quando le creature si lanciano all'attacco tutte assieme.

Bhakish:
Combattività 21 Resistenza 28

Questi abitanti della palude sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **34**.

312

Appena colpisci il fianco dell'animale, questo sobbalza contorcendosi; ma la ferita che gli hai inferto è superficiale e non basta a farlo desistere dall'attacco. Atterra vicino a Jarel e recupera immediatamente l'equilibrio, pronto a saltare di nuovo.
Questa volta la vittima prescelta non è Jarel: sei tu.

Lupo di Taintor:
Combattività 21 Resistenza 36

Se vinci il combattimento, vai al **178**.

313

Il cavallo si arrampica sul sentiero che dalla vallata sale sul crinale. Da uno spuntone di roccia speri di riuscire a scorgere la tua meta, ma il denso fogliame ti impedisce di vedere cosa c'è poco più avanti: gli alberi e i cespugli foltissimi riducono la visibilità a poco più di dieci metri.

È un ambiente naturale perfetto per la guerriglia, e capisci subito come Sebb Jarel e i suoi partigiani siano riusciti così bene a colpire e a sfuggire ai guerrieri Drakkar per due anni. Più avanti, lungo lo stretto sentiero, ti imbatti nei lugubri resti di quella che probabilmente è stata una loro imboscata: una dozzina di teste mozzate di Drakkar, ancora incassate negli elmi di acciaio nero, impalate su una fila di bastoni. È un truce avvertimento per ogni guerriero Drakkar: questo è il destino che lo aspetta se oserà avventurarsi oltre quel punto.

Sei affamato, e prima di proseguire devi consumare un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza.

Vai al **291**.

314

Un'intensa atmosfera di malvagità e tradimento pervade l'intera zona, e i tuoi sensi ti avvertono che non sei solo: c'è qualcun altro nell'edificio. Messo in guardia dai tuoi poteri psichici eviti di avvicinarti alla radura, e nascondendoti nel denso sottobosco ti fai strada fino al retro dell'edificio, dove assisti ad una strana scena.

Vai al **306**.

315

Le creature sono quasi completamente calve, e la loro pelle è scura e nodosa. Avanzano goffamente verso di te con le loro corte gambe storte, le bocche aperte a rivelare i denti marci e gonfie lingue violacee. Il loro capo ti fissa con sguardo crudele ed ordina ai suoi di attaccare.

Krorn:
Combattività 23 Resistenza 35

Se vinci il combattimento, vai all'**84**.

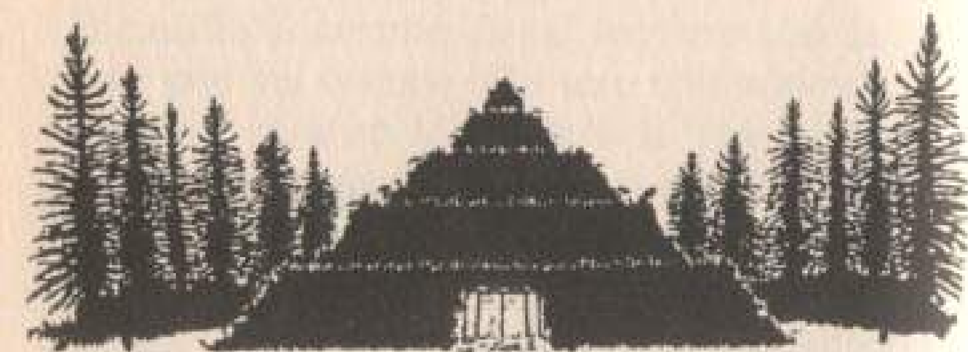
316

Ti arrampichi veloce fuori dal fossato e ritorni correndo verso l'accampamento alleato.

"Zaj gaz! Zaj gaz!" urlano i difensori Drakkar quando scorgono la tua figura, ed un'enorme quantità di frecce nere sibila in aria. Una di esse ti ferisce alla spalla, un'altra alla gamba (perdi 4 punti di Resistenza), ma lotti contro il dolore e continui a correre cercando di non fare rumore: ti potrebbe costare la vita.

A 50 metri circa dalla linea di guardia alleata, vedi due soldati di Lencia dirigersi verso di te con le spade sguainate. "Dicci la parola d'ordine!" gridano. "La parola d'ordine o la morte!"

Se rispondi "Daga", vai al **63**.
Se rispondi "Spada", vai al **347**.
Se rispondi "Spadone", vai al **227**.



317

Prima di tentare il salto, tagli i rovi che potrebbero ostacolarti i piedi e farti cadere a capofitto nel burrone. La voragine è un po' più larga di 4 metri, ma con una buona rincorsa pensi di potercela fare. L'unico ostacolo è il peso del tuo equipaggiamento.

Se vuoi toglierti lo Zaino e le armi e lanciarli oltre il burrone prima di saltare, vai al **27**.

Se preferisci saltare con tutto l'equipaggiamento, vai al **103**.

318

Meno della metà dei soldati di Palmyrion sono sopravvissuti all'attacco devastante. Si ritirano nel cortile e tu riesci a raggrupparli appena in tempo per affrontare i guerrieri Drakkar che stanno caricando lungo la strada.

Drakkar:
Combattività 26 Resistenza 39

Se vinci il combattimento, vai al **332**.

319

I tuoi sensi Ramas ti salvano dalla freccia dell'arciere, che passa sibilando sopra di te mentre ti tuffi per evitarla. Quando ti alzi in piedi vedi il nemico ricaricare velocemente l'arco.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo vai al **36**.

Se preferisci evitare l'arciere inoltrandoti in un vicolo alla tua sinistra, vai al **155**.

320

I Cavalieri della Morte si fermano di colpo non appena ti vedono emergere dall'ombra. "Ruzzar!" ringhia il loro capo. Sguainano immediatamente le spade e ti attaccano.

Cavalieri della Morte:
Combattività 42 Resistenza 48

Se vinci il combattimento vai al **162**.

321

Un suono di tromba annuncia l'arrivo dei soldati del Principe Graygor, che si riversano lungo il lato occidentale della piazza. Il Barone Shinzar urla di rabbia e alza l'ascia sfidandoli a farsi avanti per saggiarne la carezza mortale. In risposta, dalle case che fiancheggiano la piazza, gli arcieri di Eru fanno partire una dozzina di frecce che si infrangono in mille scintille luminose contro la lama dell'ascia, che le ha attirate grazie ai suoi poteri magici. Con una risata crudele il Barone monta a cavallo e si lancia al galoppo in mezzo ai soldati, abbattendo quelli che hanno il coraggio di piantarglisi davanti. Ma mentre sta lasciando la città, la fuga gli è bloccata da un nuovo formidabile nemico.

Vai al **110**.

322

Ti tuffi velocemente sotto il ponte e aspetti col cuore in gola, mentre gli uomini a cavallo si avvicinano. Attraversano rumorosamente il ponte, e quando non senti più il rumore degli zoccoli ti arrampichi fuori dal tuo nascondiglio e prosegui verso nord.

Vai al **179**.

323

Un altro fulmine di crepitante luce azzurrina scende dalle rovine in cima alla collina e colpisce con mortale precisione. Urla di terrore squarciano l'aria mentre i soldati superstiti si disperdono, in preda al panico, nel disperato tentativo di sfuggire al destino che ha colpito i loro compagni più sfortunati. I tuoi sensi Ramas ti fanno distogliere lo sguardo da quella carneficina, e cerchi di mettere a fuoco una figura di guerriero in cotta d'argento ed elmo guarnito di aculei dorati. Sta appollaiato nel punto più alto delle mura del tempio in rovina, e percepisci che i suoi poteri magici sono la fonte di quelle esplosioni micidiali. Informi subito il Principe di quanto hai visto e percepito nel tempio.

Vai al **42**.



324

Servendoti della tua vista telescopica focalizzi lo sguardo sulle casupole in rovina, e cerchi un segno di vita. Il debole riflesso di un metallo opaco e la fugace visione di una figura vestita di rosso dietro una porta aperta ti avverte che c'è qualcuno. Percorri con lo sguardo il corso del fiume in cerca di un altro posto in cui sia possibile passare dall'altra parte, ma solo qui le impetuose e profonde acque del fiume sono abbastanza basse da poter essere attraversate a cavallo.

Se vuoi scendere verso il guado malgrado il pericolo di un'imboscata, vai all'**8**.

Se preferisci evitare il guado e tentare di attraversare il fiume più avanti, vai al **224**.

325

Attraversi con attenzione il fiume impetuoso, saltando da un masso all'altro. Il sole riscalda il tuo corpo, ma non appena metti piede sulla riva opposta vieni colto da un gelo improvviso. D'istinto capisci che questa è l'Isola dei Fantasmi, che il Principe Graygor ti ha descritto con parole spaventose.

Un sentiero roccioso conduce nel cuore della foresta, immersa nella nebbia. Senza lasciarti intimorire procedi fino a che non sei costretto a fermarti sul ciglio di una stretta voragine che interrompe il sentiero; sul fondo giace un groviglio di ossa giallastre, e un puzzo nauseabondo si leva da delle piccole buche aperte sulla liscia parete.

Se vuoi tentare di saltare oltre la voragine, vai al **123**.

Se preferisci cercare un modo per aggirarla, vai al **62**.

326

Strappi l'amuleto dalla mano senza vita di Roark e ti volti ad affrontare Tagazin. Percepisci che tra l'amuleto di Roark e quello che il demoniaco signore porta al collo scorre un flusso di energia, di cui ti servi per respingere la creatura.

Tagazin è percorso da un fremito quando i tuoi poteri psichici lo privano della sua forza soprannaturale. Il suo corpo impallidisce, diventando quasi trasparente, e dalla sua pelle si levano sottili volute di fumo come se stesse lentamente evaporando. Si ritira verso il centro del tempio e balza sul blocco di marmo. Senti un ululato agghiacciante e improvvisamente una luce accecante riempie la stanza. Un rombo di tuono fa vibrare le pareti. Terrorizzati i seguaci di Roark fuggono dal tempio correndo su per le scale. Dal blocco di marmo si levano fasci di luce bianca e crepitante, che mandano in frantumi interi blocchi di parete, mentre l'aria si riempie di un terribile puzzo che rischia di soffocarti. Col cuore pieno di terrore sali le scale mentre lo spirito sconfitto del demoniaco signore dà sfogo al suo furore nella stanza sottostante.

Vai al **341**.

327

Riprendi conoscenza, ma la testa ti duole terribilmente. Cerchi di mettere a fuoco un gruppo di figure confuse, che ti fissano come un animale in trappola. Provi ad alzarti in piedi ma una spada puntata contro il tuo cuore te lo impedisce. Quando la vista ti si schiarisce, capisci di non trovarti più nella valle: i visi che vedi intorno a te sono quelli di una compagnia di partigiani vestiti di rosso.

"È stato imprudente da parte tua avventurarti nella Valle dei Lacaress, Esploratore" dice un alto sergente. "Cosa speravi di trovare se non un sonno profondo?"

"Vengo da parte del Principe Graygor" dici, mostrando loro l'Anello col Sigillo come prova.

"Sono qui per una missione segreta di estrema importanza. Devo parlare con il vostro capo, Sebb Jarel".

Il sergente esamina attentamente il tuo anello: "Molto bene" dice, sguainando la spada. "Ti porteremo da Sebb, ma devi lasciarti bendare gli occhi". Annuisci e ti legano un pezzo di stoffa attorno al capo; il sergente ti guida al cavallo e ti aiuta a salire, mentre un altro partigiano prende le redini. Dopo due ore raggiungete la vostra destinazione, e la benda ti viene tolta dagli occhi.

Vai al **25**.

328

Concentri la tua Arte Ramas sul lucchetto, per rimuoverlo. Senti un suono secco e metallico e la porta si apre su di un passaggio illuminato da una fila di torce. A metà strada vedi un'altra porta, una massiccia lastra di ferro con un'unica finestrella sbarrata. Ti avvicini silenziosamente e sbirci oltre la grata.

Se hai già visitato il Danarg in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **260**.
Altrimenti vai al **114**.

329

Ti stropicci gli occhi, ti alzi in piedi barcollando e cerchi le tue armi. "Restiamo vicini" mormora Jarel, mentre percorre con lo sguardo i folti alberi in cerca di un segno che riveli la presenza della bestia. Ti vengono in mente le storie che hai sentito sui lupi di Taintor durante i tuoi viaggi, sulla loro crudeltà, velocità ed astuzia selvaggia. Allora pensavi che quelle storie fossero esagerate, ma ora non ne sei più tanto sicuro. "Lì, da quella parte!" sibila Jarel, indicando con la punta della spada un gruppo di pini. Dall'oscurità si leva un urlo che diventa un orribile ululato. Senti un fruscio in mezzo alle foglie scure, ed una massiccia creatura simile ad un lupo compare improvvisamente e si scaglia verso di voi, con gli occhi roteanti e le lunghe fauci giallastre spalancate.

Se hai un Arco e desideri usarlo, vai al **70**.
Altrimenti, vai al **187**.

330

Quando apre il pugno, vedi che la moneta indica 'testa'. "Il Fato ha scelto te per questa eroica missione, nobile Ramas" ti dice, e ti porge la sacca di pelle contenente l'esplosivo di cristallo. "I miei uomini ti copriranno le spalle con le loro balestre quando correrai. Sistema il dispositivo appoggiandolo davanti alla porta, e ricorda che una volta innescato hai solo dieci secondi per tornare indietro".

Ti metti in spalla la sacca, e mentre Adamas dà ordine ai balestrieri di coprirti corri verso la grande porta di ferro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 2

al numero che hai estratto. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, aggiungi ancora 2.

Se il totale va da 0 a 1, vai al **243**.
Se va da 2 a 7, vai al **99**.
Se va da 8 in poi, vai al **184**.



331

"Vedo che porti il sigillo del Principe" dice, indicando il tuo anello con la punta della spada. "Sei in missione per lui?"

"Sì" rispondi, imitando alla perfezione l'accento di Eru con l'aiuto della tua Arte Ramastan. "Una missione di estrema importanza. Sai dove posso trovare Sebb Jarel?"

L'uomo ride battendosi la coscia. "Certo che lo so" risponde giovialmente. "È mio fratello. Lo troverai accampato ai piedi del Crinale del Falco. Segui il sentiero per Pirsi fino all'antico insediamento di minatori di Kaig. Poi prendi la pista che costeggia il fiume. Continua dritto e presto troverai Sebb".

Lo ringrazi per l'aiuto e l'ospitalità e ti volti per andartene. Sei già sulla porta quando l'uomo ti chiama: "Stai attento quando entri nella foresta. C'è un branco di Akataz in circolazione. Se fiutano l'odore del tuo cavallo ti saranno addosso in un attimo".

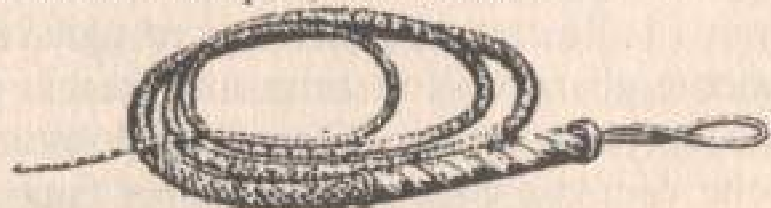
Vai al **75**.

332

I guerrieri Drakkar sopravvissuti si disperdono nei vicoli vicini, e riuscite ad avanzare verso il centro di Torgar senza incontrare altri ostacoli. I soldati di Palmyrion si riuniscono al loro reggimento, e tu prosegui da solo lungo la polverosa strada principale, che conduce in una grande piazza dove una torre di ferro di forma conica si alza minacciosa verso il cielo. Qui le lastre di pietra della strada sono scosse da una vibrazione continua che sembra provenire da qualche punto in profondità nelle viscere della città. La battaglia ha disperso gran parte dei guerrieri Drakkar, così raggiungi la torre senza difficoltà ed entri attraverso un'arcata aperta. Vedi un corridoio vuoto, di acciaio; solo quel rumore assordante continua a rintronarti nelle orecchie. Dal corridoio principale si dipartono innumerevoli altri passaggi che scendono tutti verso il basso. Molti sono sorvegliati da guerrieri Drakkar, ma grazie alla scarsa illuminazione riesci ad evitarli facilmente. Raggiungi infine un'ampia scala inondata da una vivida luce dorata che s'irradia dal livello inferiore.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **348**.
Se va da 7 in poi, vai al **47**.



333

Con un unico violento colpo Tagazin ti pianta gli artigli nella tunica e ti fa volare in mezzo al tempio. Tramortito dal fulmineo e feroce attacco, ti alzi sui piedi malfermi e cerchi di agguantare un'arma mentre il demoniaco signore ti insegue come un gatto insegue un topo. Gli aleggia sul volto un ghigno malvagio mentre gode della sua nuova incarnazione.

Attorno al collo porta una catena di ferro scuro con appeso un amuleto, che raffigura una stella fiammeggiante a cinque punte. Noti che Roark ha un amuleto simile, e se lo stringe al petto come se da quello dipendessero la sua vita o la sua morte. Roark e i suoi seguaci si sono disordinatamente raggruppati in un angolo del tempio, ed osservano intimoriti il vostro scontro.

Se vuoi attaccare il demoniaco signore con un'arma, vai al **210**.

Se vuoi cercare di strappargli l'amuleto dal collo, vai al **128**.

Se scegli invece di attaccare Roark per togliergli l'amuleto che porta al petto, vai al **41**.

334

Hai appena abbandonato il fossato quando un'altra pioggia di frecce ti piomba addosso, e sei costretto a rituffarti per evitare di essere colpito. Ti alzi un'altra volta e vedi il tuo cavallo impennarsi sulle zampe posteriori ed agitare freneticamente gli zoccoli in aria: una freccia gli si è conficcata nel cranio. Guardi addolorato la bestia che vacilla e cade senza vita nel fango. Tutti gli altri cavalli sono morti, o sono fuggiti dal campo di battaglia in preda al panico. Non avendo alternativa, ti alzi a fatica e segui il Principe a piedi.

Vai al **115**.

335

Attraversi velocemente il ponte stando attento a posare i piedi solo sulle rocce che emergono dall'acqua schiumosa del torrente ed entri nella foresta di Moggador, per quanto i suoi alberi fitti e intricati te lo permettono. Il terreno sale ripido ed è ormai il crepuscolo quando raggiungi la cima del crinale che domina dall'alto l'Isola dei Fantasmi. Fra meno di un'ora sarà buio, cosicché decidi di accamparti e di proseguire il giorno dopo alle prime luci dell'alba (devi consumare subito un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza).

Ti stai già sistemando su un letto di foglie secche, quando l'ululato di un lupo della foresta ti suggerisce di abbandonare quel soffice giaciglio e di passare la notte sul ramo di un albero.

Vai al **125**.

336

La tua freccia colpisce di striscio il cranio della creatura e scompare nell'oscurità. Il lupo ulula per l'improvviso dolore ma non interrompe il suo attacco: è sopra di te, e non hai il tempo di estrarre un'arma per respingere il micidiale attacco delle sue zanne giallastre.

Lupo di Taintor:
Combattività 26 Resistenza 46

Devi combattere il primo scontro senza armi. All'inizio del secondo scontro puoi estrarre un'arma (se ne possiedi una) e combattere normalmente la bestia.

Se vinci e il combattimento dura quattro scontri o meno, vai al **202**.

Se il combattimento dura più di quattro scontri, non continuare ma vai al **234**.

337

"Che razza d'inganno è mai questo?" ringhia in tono accusatorio. "Sappi che non cederò mai ai vostri trucchi e alle vostre torture. Sono un Vakeros, e noi non siamo schiavi di nessuno!"

I tuoi sensi Ramas ti dicono che l'uomo sta dicendo la verità: è un Vakeros, mago guerriero di Dessi. Sicuro della sua sincerità, decidi di rivelargli la tua vera identità.

Vai al **69**.

338

L'enorme figura scura del Cavaliere della Morte compare nell'arcata. Stringi la tua arma con forza, e ti prepari a sferrargli un colpo mortale nel caso dovesse scorgerti nell'ombra; ma un tuo attacco non è necessario. Il soldato afferra la lancia, si volta e si trascina fuori dal fossato, imprecando mentre si dibatte nella pesante armatura.

Prima di abbandonare il ponte aspetti circa venti minuti, poi scivoli lentamente lungo il fossato.

Vai al **124**.

339

L'ufficiale ti guarda come se avessi perduto il senno. "Questo povero sciocco pensa di essere un nobile Ramas" dice ai suoi uomini in tono di scherno rimontando a cavallo. "L'aria malsana di questi luoghi selvaggi deve avergli fuso il cervello. Andiamo avanti: abbiamo già perso troppo tempo".

Sprona il cavallo e tu sei costretto a tuffarti di lato, mentre i cavalieri attraversano il ponte per scomparire lungo la strada che porta alla foresta di Moggador.

Vai al **179**.



340

Con il cuore che ti batte forte in petto, prendi fiato e salti nella gola. Per qualche secondo perdi l'orientamento mentre precipiti nel vuoto; poi, con un violento tonfo che ti stordisce, cadi nelle acque del fiume: perdi 4 punti di Resistenza.

Riaffiori subito, ma la corrente è fortissima e vieni trascinato via senza poter opporre resistenza. Per più di un chilometro resti in preda alle acque gelate del fiume, fino a che non senti sotto i piedi dei massi levigati e riesci a spingerti a riva. Infreddolito ed esausto, ti trascini a fatica fuori dall'acqua e ti lasci cadere sulla spiaggia rocciosa.

Nel salto e durante la corsa nel fiume hai perso alcune delle cose che avevi con te. Cancella dal Registro di Guerra gli oggetti dello Zaino numero 2, 3, 5, 7. Cancella anche metà del contenuto della tua Borsa e un Oggetto Speciale a scelta.

Vai al **294**.

341

Mentre ti affretti a raggiungere la superficie, la polvere ti serra la gola e il rumore assordante dei massi che cadono ti rimbomba nelle orecchie. Raggiungi la rampa che conduce alle porte di cristallo, ma la trovi spaccata in due. Le due metà della scala sono coperte da una fitta rete di crepe e un mucchio sempre più grande di macerie minaccia di bloccare l'uscita. Ti fai disperatamente strada in mezzo ai pietroni ammassati, calpestando i cadaveri di alcuni seguaci di Roark, e ti tuffi attraverso l'apertura un momento prima che il soffitto crolli con spaventoso fragore.

Appena fuori dal tempio ritrovi la calma; soltanto un lieve tremore del terreno, e un rumore di tuono lontano, rivelano l'incredibile distruzione che sconvolge l'interno del tempio. La radura è deserta, e cominci a pensare di essere l'unico sopravvissuto quando senti un rumore di zoccoli e vedi tre uomini a cavallo che stanno fuggendo lungo il sentiero che conduce verso est. È quasi buio, e non riesci a distinguere bene le loro figure che vengono presto inghiottite dall'oscurità della foresta.

Se vuoi seguire i tre uomini, vai al **181**.

Se preferisci ignorarli e passare la notte nella radura, vai al **19**.

342

Ti avvicini ai partigiani con la mano alzata, per mostrare l'Anello con il Sigillo: questo basta a convincerli che stai dicendo la verità.

"Molto bene" dice il sergente, un uomo alto dalla chioma grigia. "Ti condurremo dal nostro capo, ma prima devi lasciarti bendare gli occhi; per il tuo bene e anche per il nostro. I guerrieri Drakkar torturano crudelmente i loro prigionieri: se dovessero prenderti non potrai rivelargli dove siamo accampati". Estrae dalla sacca della sella un lungo pezzo di stoffa e te lo lega attorno al capo. Un altro uomo afferra le tue redini, e dopo due ore di sella raggiungete finalmente la vostra destinazione e la benda ti viene tolta dagli occhi.

Vai al **25**.

343

Un insidioso torpore ti paralizza le membra, e mentre la stretta si indebolisce cadi inesorabil-


(fig. 19) I tre superstiti ti vengono addosso

mente nel burrone dietro allo Yua Nero che ti ha iniettato il suo veleno mortale.

Sopravvivi alla caduta, ma la forza del veleno ti fa capire che non sfuggirai al suo terribile effetto.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

344 *(fig. 19)*

Con velocità e precisione fai partire le tue frecce, che si conficcano nel cuore degli arcieri nemici. I due uomini barcollano e cadono a terra, ma malgrado la tua abilità non riesci a trattenere l'attacco degli altri tre guerrieri, che con un grido spaventoso si scagliano contro di te brandendo le spade e le asce. Non hai il tempo di evitare il loro attacco: devi combatterli fino alla morte!

Zagganozod:
Combattività 20 Resistenza 32

Se vinci il combattimento, vai al **271**.

345

Lungo il vicolo sono allineate delle casupole distrutte dal fuoco. Le pareti annerite dalla fuliggine sono quasi intatte, ma i tetti sono stati divelti da tempo. I guerrieri Drakkar in fuga stanno distanziando i tuoi uomini, e già temi che riescano a fuggire quando improvvisamente quelli si fermano e si voltano verso di voi.

Nello stesso istante un gruppo di guerrieri di Hammerland, vestiti di pelli, esce dalle barac-

che, e le loro grida di guerra squarciano l'aria. Attaccano i tuoi uomini da ogni lato, sorprendendoli come animali in trappola.

Se vuoi rimanere a combattere, vai al **288**.

Se vuoi tentare di sfuggire all'imboscata, vai al **16**.



346

Un gruppo di guerrieri d'alto rango è riunito attorno al tavolo, sul quale è stesa una mappa di Ghatan e di Hammerland. Assorti nella discussione del piano d'attacco al ponte naturale, non vedono che sei entrato nella tenda. L'ufficiale si avvicina ad uno dei signori, che lascia il tavolo per venire a parlare con te.

"Benvenuto, Esploratore" dice, con gli occhi che brillano come due scintillanti pietre preziose. "Sono Adamas, Lord Conestabile di Garthen, comandante in capo dell'esercito di Talestria. Che notizie ci porti da Eru?"

Non vuoi insospettirlo, e gli racconti dell'alleanza tra l'esercito di Eru e quello di Lencia, e della loro vittoria contro le forze del Barone Shinzar di Blackshroud. Egli ascolta con interesse le tue parole, poi ti chiede come mai ti trovi a 200 chilometri di distanza dall'esercito del Principe Graygor.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai all'**86**.

Se non possiedi quest'Arte, puoi dire di essere in missione segreta; vai al **158**.

Oppure rivelare la tua vera identità; vai al **290**.

347

Le grida dei guerrieri Drakkar e la pioggia di frecce innervosiscono le guardie. Temono che quello sia il preludio ad un attacco notturno, e quando vedono la tua figura vestita di nero che incespica verso di loro, e dà la parola d'ordine sbagliata, si fanno prendere dal panico. "Attacco nemico!" gridano, svegliando un'unità di balestrieri che si trova dietro a loro, più in alto. Quelli si precipitano a prendere le armi cariche, ma l'unico bersaglio che riescono a vedere sei tu. "Fuoco a volontà!" ordina il sergente.

Un'ondata di frecce d'acciaio ti solleva in aria, ed un terribile dolore ti squarcia il petto. Sei ferito mortalmente, e sebbene lotti per sopravvivere è un combattimento che non potrai vincere.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

(fig. 20) L'ufficiale dei Drakkar è un essere spaventoso

348 *(fig. 20)*

Sei circa a metà della scala quando una figura si profila nell'ombra. Qualche secondo dopo compare un ufficiale Drakkar ed incomincia a salire. È l'essere umano più ripugnante che tu abbia mai visto. Il suo enorme corpo è gonfio di muscoli sovrasviluppati che lo deformano, la faccia grassa e appesantita è lucida di sudore e butterata da qualche malattia. Ha una lunga cicatrice sulla guancia che gli sfigura il volto in un ghigno terribile. Ti vede e sguaina una massiccia scimitarra dalla lama seghettata, sale le scale e sferra il suo attacco.

Capitano Drakkar:
Combattività 31 Resistenza 35

Se vinci il combattimento, vai al **177**.



349

La freccia si pianta nella bocca della creatura fermando per un attimo il suo slancio. La bestia grida per l'improvviso dolore e scuote violentemente la testa, coprendoti del suo sangue rosso cupo. Impazzita per il dolore, rotea gli occhi giallastri e chiude le fauci mentre si prepara a balzarti addosso e attaccarti.

Lasci cadere in fretta l'arco ed estrai un'altra arma, mentre il lupo ti si scaglia contro.

Lupo di Taintor:
Combattività 25 Resistenza 42

Se vinci ed il combattimento dura 4 scontri o meno, vai al **202**.

Se il combattimento dura più di 4 scontri, non continuare e vai al **234**.

350

"La vendetta è mia, Lupo Solitario!" tuona una voce spaventosa. Con il cuore pieno di terrore ti volti e vedi la orrenda figura di Gnaag, Signore delle Tenebre, stagliarsi nell'arcata attraverso la quale erano fuggiti i suoi seguaci. Un'agghiacciante risata stridula echeggia dalla sua testa di uccello mentre solleva il cristallo nero e lo punta verso l'impalcatura di metallo. "Il giuramento che ti feci a Tahou sarà mantenuto. Ora distruggerò te e le Pietre della Sapienza!"

Senti uno scoppio assordante e dalla pietra che stringe nel suo artiglio parte un fascio luminoso di luce azzurra, che penetra attraverso il metallo arrugginito. Vieni colpito da una pioggia di schegge incandescenti, e quando l'ondata di energia colpisce la debole sfera di fuoco le due Pietre della Sapienza precipitano nel nero abisso. Poi un secondo fascio proveniente dalla pietra scura spezza l'impalcatura in due, e con la spaventosa risata di Gnaag che ti risuona nelle orecchie piombi a capofitto nella voragine fredda come il ghiaccio.

Sei caduto in un abisso completamente buio, che conduce verso la pallida luce del mondo di Daziarn. La saggezza e la forza della Pietra della Sapienza di Luomi sono ora parte del tuo corpo e del tuo spirito, e le restanti Pietre della Sapienza sono ancora alla tua portata, ma la tua discesa verso Daziarn annuncia l'inizio di un soprannaturale episodio della Missione Ramastan.

Se possiedi il coraggio di un vero nobile Ramas, le meraviglie e gli orrori del volo in quella pallida luce ti aspettano nel prossimo libro intitolato:

I prigionieri del Tempo.

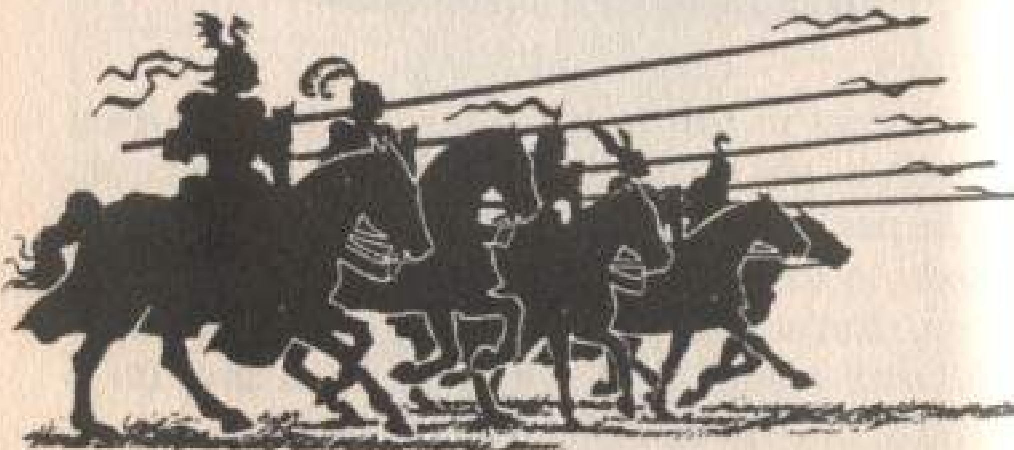




TABELLA DEL DESTINO

4	0	4	8	7	4	0	9	7	5
7	6	3	6	9	6	5	6	0	2
5	8	9	3	8	0	4	7	4	5
2	7	0	4	6	8	2	5	6	4
4	8	2	4	2	3	8	2	9	5
8	2	6	8	6	7	9	8	2	8
3	0	8	4	6	1	3	5	6	9
8	0	2	7	3	5	1	7	9	4
3	8	6	5	8	1	6	8	2	6
0	8	4	6	1	0	1	6	9	5

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3., finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	-11 O MENO	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 O PIÙ	
1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	-3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	1
	LS M	LS M	LS -8	LS -6	LS -6	LS -5	-5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	
2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	-4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	2
	LS M	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	-4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	
3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	-5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	3
	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	LS -4	-4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	
4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	-6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	4
	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	-3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	
5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	-7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	5
	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	-2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -1	
6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	-8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	6
	LS -6	LS -6	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	-2	LS -2	LS -2	LS -1	LS -1	LS -1	LS -1	
7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	-9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	7
	LS -5	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	-1	LS -1	LS -1	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	-10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	8
	LS -4	LS -4	LS -3	LS -2	LS -1	LS -1	-0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	-11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	9
	LS -3	LS -3	LS -2	LS -0	LS -0	LS -0	-0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	-12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M	0
	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	-0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	

N = NEMICO   LS = LUPO SOLITARIO   M = MORTO

LE SEGRETE DI TORGAR

10



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Una grande battaglia campale, un assedio, imboscate, audaci formazioni di partigiani che tentano di opporsi all'invasione dei Signori delle Tenebre . . .
La ricerca delle ultime Pietre della Sapienza si fa sempre più avvincente e pericolosa, e costringe Lupo Solitario ad affacciarsi su una nuova dimensione soprannaturale.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario.

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-204-8

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu